effect graphics

エフェクトグラフィックス

動き・流れ・質感の表現カタログ

松岡伸治 著

エフェクトを
もっと
自由に、
もっと
鮮烈に。

水しぶき、竜巻、火球、超爆発……
エフェクトの表現をわかりやすく
図解し、描画のポイントも解説。
アニメ作品から実例を多数掲載。

books.MdN.co.jp
MdN
エムディエヌコーポレーション

effect Graphics

エフェクトグラフィックス

動き・流れ・質感の表現カタログ

松岡伸治 著

エフェクトを
もっと
自由に、
もっと
鮮烈に。

水しぶき、竜巻、火球、超爆発…
エフェクトの表現をわかりやすく
図解し、描画のポイントも解説。
アニメ作品から実例を多数掲載。

books.MdN.co.jp
MdN
エムディエヌコーポレーション

エフェクトグラフィックス

動き・流れ・質感の表現カタログ

松岡伸治 著

エムディエヌコーポレーション

はじめに

読者の皆さん、このたびは本書をお手にとっていただき、誠にありがとうございます。

エフェクト表現とは、光や炎、煙、水、風といった、不定形なものや、流動的なもの、そして目に見えないものにも、形を与えビジュアル化することです。静止しているものを描写するのと違い、ちょっと難しいと感じるかもしれませんが、作者のイマジネーションを大いに発揮できる、やりがいと面白さがあります。作品のよしあしは作者のアイデアとセンスにかかっています。この自由度の高い表現に取り組み、新たなテクニックを獲得することは、エフェクト制作の醍醐味です。独創的なエフェクトは、作品に迫力や華やかさを与え、キャラクターの感情やシーンの展開を魅力的に彩ります。

私は、15年以上、イラスト、漫画の専門学校で、講師として多くのイラストレーターやゲームデザイナー志望の学生たちと勉強しています。近年の学生たちの作品の傾向としては、アニメやゲームのエフェクト表現をイラストの一枚絵の中にも積極的に取り入れていることでしょう。エフェクトは今やキャラクターや背景と並んで、作品制作に欠かせない要素にもなっています。

また描画ソフトの充実によって、指先ひとつで豊富な種類のフィルターや効果を瞬時に入れることができるようになりました。ただし見栄えのよい画面が作れることと、シーンの状況に即した表現であるかは違います。画面にリアルさを出すには、現実の自然現象や人工物をよく観察、考証して表現に取り入れ、見る人を納得させ、共感されることが重要です。

この本では、肉眼ではとらえにくい動きの中の一瞬を、わかりやすく線で描き出し、豊富な作例に沿って解説していますので、描画のコツが基本からしっかり身に付けられるようになっています。また、実例見本として、アニメーション作品から優れたエフェクト表現を多数紹介しています。みなさんの作品制作の際の大きな刺激と参考にしていただけると思います。

今、センスあふれるエフェクトデザイナーは多方面のクリエイティブな現場で求められています。現象の観察から見つけ出したフォルムに、あなたのイマジネーションをプラスして新しいエフェクト表現を作り出していきましょう。

本書の実例掲載ページために、たくさんの作品を提供していただいたみなさま、イラストレーターのみなさま、編集作業で大変お世話になった、担当者さまに心よりお礼を申し上げます。

松岡伸治

CONTENTS

エフェクトの基本 5

1

エフェクトの基本 6
エフェクト表現の種類 8
エフェクトと形 10
エフェクトと色 12

光系のエフェクト 13

2

ギャラリー 14
光の基本表現 24
光の応用表現 26
光の描き方 30
雷の描き方 31
ビームの描き方 32
放電の描き方 34
魔法の描き方 35
星々の描き方 36
炸裂光の描き方 37
オーロラの描き方 38

炎系のエフェクト 39

3

ギャラリー 40
炎の基本表現 50
炎の応用表現 52
炎の描き方 54
火球の描き方 56
火炎放射の描き方 57
発砲炎の描き方 58

爆発系のエフェクト 59

4

ギャラリー 60
爆発の基本表現 68
爆発の応用表現 70
爆発の描き方 72
衝撃波の描き方 73
破砕の描き方 74
噴火の描き方 75
超爆発の描き方 76

5 煙・雲系のエフェクト 77

ギャラリー 78
煙・雲の基本表現 84
煙・雲の応用表現 86
煙の描き方 88
線状の煙の描き方 89
積雲の描き方 90
高積雲の描き方 91
巻雲の描き方 92

6 水系のエフェクト 93

ギャラリー 94
水の基本表現 108
水の応用表現 110
水の描き方（アタリの描き方） 112
水の描き方（流水の描き方） 113
水しぶきの描き方 114
水面の描き方 115
粘液・油の描き方 116

7 風系のエフェクト 117

ギャラリー 118
風の基本表現 134
風の応用表現 136
風の描き方 138
竜巻の描き方 139
なびきの描き方 140
舞う花びらの描き方 141
スピード感の描き方 142

［ギャラリー掲載作品］

光系のエフェクト

「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序 EVANGELION:1.11 YOU ARE (NOT) ALONE.」 14
「少女☆歌劇　レヴュースタァライト」 16
「蒼穹のファフナー　EXODUS」 20

炎系のエフェクト

「つくしのムック」 40
「どろろ」 42
「アズールレーン」 46

爆発系のエフェクト

「Under the Dog」 60
「アルドノア・ゼロ」 64
「フリップフラッパーズ」 66

煙系のエフェクト

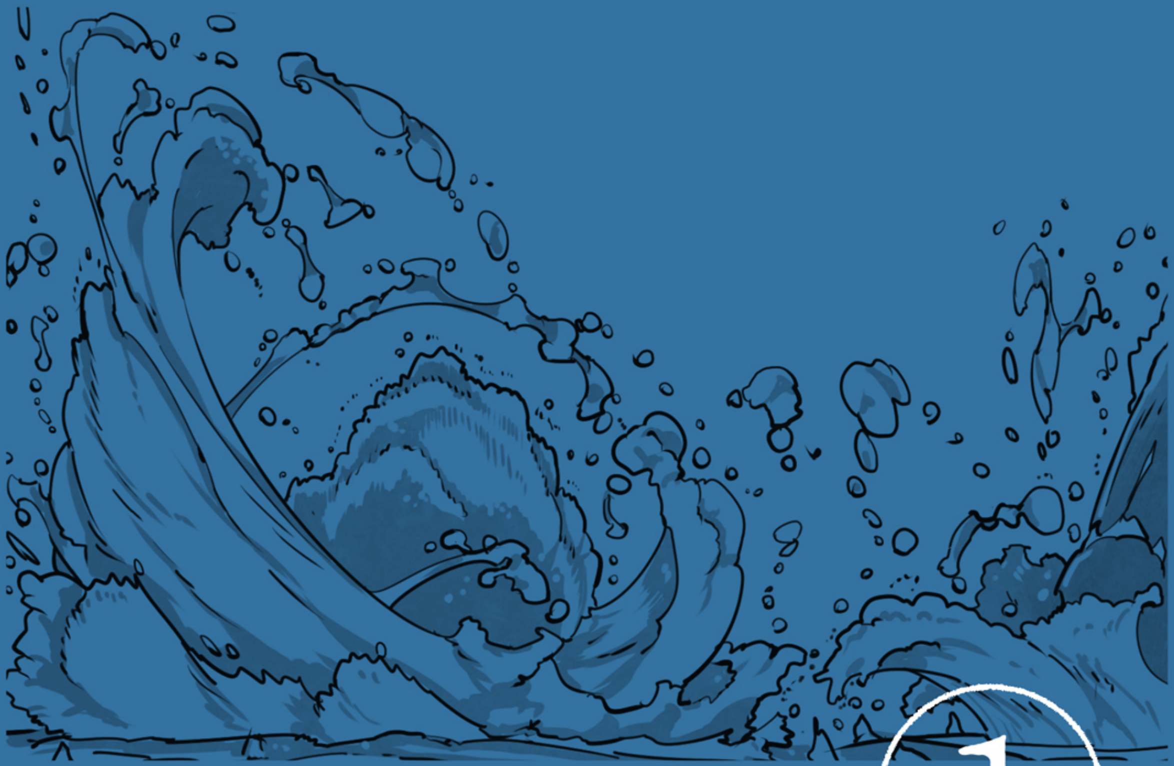
「Under the Dog」 78
「つくしのムック」 82

水系のエフェクト

「夜明け告げるルーのうた」 94
「アンクレットと蒼い海」 98
「the_Filmament」 104

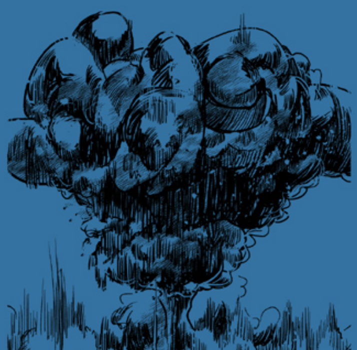
風系のエフェクト

アニメ「フレームアームズ・ガール」 118
「賭ケグルイxx」 122
「For キミに贈る歌」 126
「DANGER」 130



1 エフェクトの基本

エフェクトの基本
エフェクト表現の種類
エフェクトと形
エフェクトと色

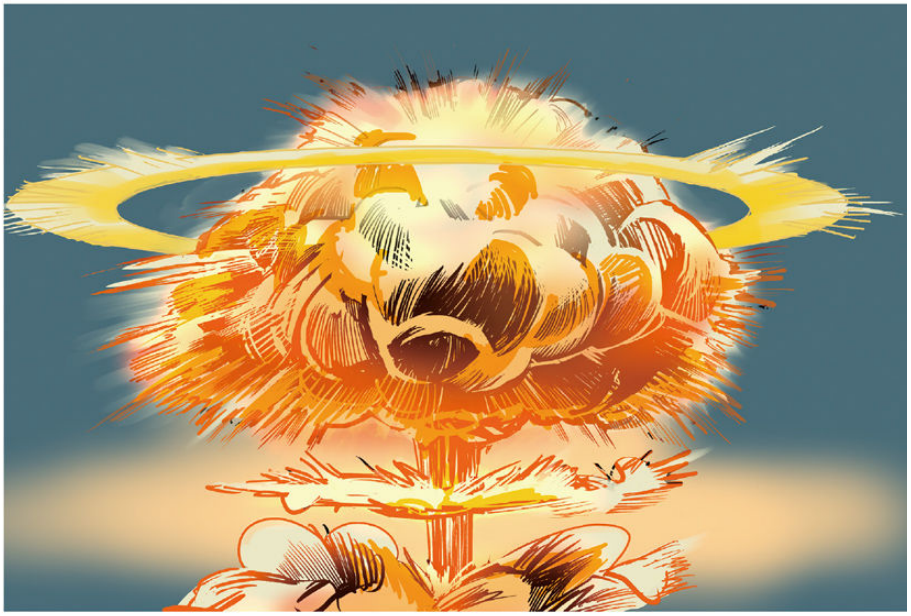


エフェクトの基本

イラストやアニメーション、ゲーム画面に彩りを与え、より豊かなものにするエフェクト。エフェクトには、見せたいもの（フォーカスエリア）を浮かび上がらせ、視線を誘導し、伝えたいものが何かをはっきりさせる効果があります。

またその魅力のひとつとして、風、空気やムード、スピード感やパワー、キャラクターの感情といった、本来目に見えないものをビジュアル化できることがあります。キャラクターの心理状態や特殊能力、衝撃の威力や受けたダメージの大きさなど、アクションやバトルの表現においても欠かせません。

エフェクトは単調な画面に、迫力や緩急といった変化を与え、受け手にさまざまな感情を呼び起こすことができるのです。

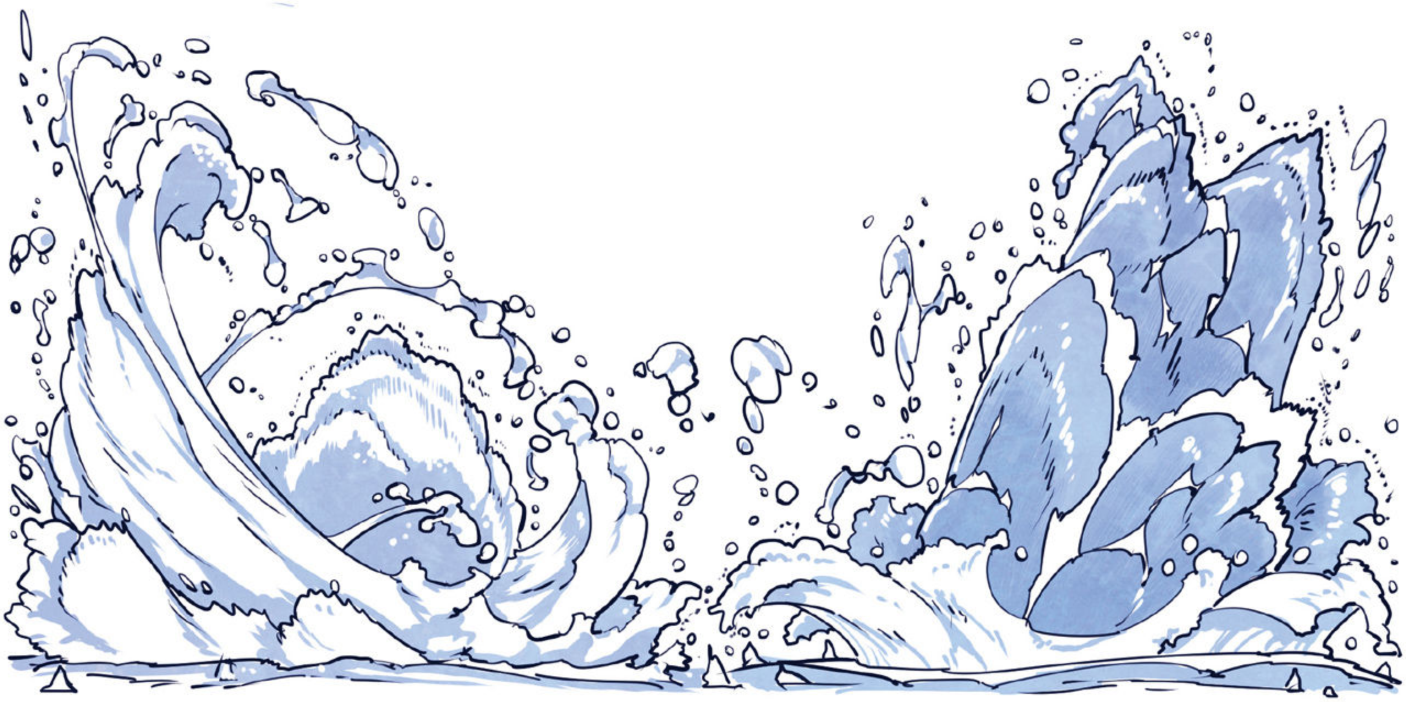


エフェクトの存在理由

エフェクトを描くとき、なぜそのシーンに必要なのか、作り手がきちんと理解していなければなりません。「ただなんとなくカッコいいから」では、受け手の心に響かないからです。

なぜ発生して、どのような変化をして、そしてどのように消滅するのか。たとえ連続するカットのうちのひとつとしてしか描かなかったとしても、エフェクトの「流れ」を理解していなければ、前後の画面と矛盾が生じることがあります。

エフェクトの発生から消滅までの「流れ」を、よく考えた上で制作に臨みましょう。



エフェクト描画のポイント

エフェクトを実際に描画する上でのポイントとして、例えばファンタジーにおける魔法や、SFにおけるビーム兵器など、想像上の現象を表現する際にも、実際に自然現象をよく観察し、その構造や特徴を基本として表現に活かしていくことです。

クリーチャーデザインにおいては、実在の動物の骨格や筋肉をベースにするとリアリティが出るでしょう。エフェクトでも同じように、炎や水、煙や波、雷、雪、星、瓦礫、風、鳥や蝶の羽ばたきなど、実際に観察できるものごとをモチーフに作っていきます。

その上で、センスとイマジネーションをプラスして、独創的なエフェクト表現を作り上げましょう。

経験的感覚と意外な演出

いいね！　と思えるエフェクトは、形や動き（シルエット）、質感（テクスチャー）、細部（ディテール）、色（カラー）などの要素が、バランスよく組み合わさっています。ここでのバランスのよさとは、経験的感覚に基づいた、ある意味でリアリティを感じる表現を指します。

受け手は経験上、物体の形の鋭さや丸さ、触った感覚や、色に体するイメージ持っていて、それに照らして、画面上のエフェクトに共感できるかを判断します。岩石はごつごつして固い、白い雪は冷たい、真っ赤な炎は熱いというイメージを持っているわけです。

作り手も、経験的感覚に基づいてエフェクトを描写します。そしてそれを知った上で、わざと赤い雪を降らせたり、青い炎を燃え上がらせたり、固定観念を裏切って驚きを与えるのもエフェクトの面白さです。

エフェクト表現の種類

エフェクトはそれが用いられるシーンや、テイスト、対象などによってさまざまな表現があります。

あらゆる表現を整理分類することは難しいため、重複する要素や共通する箇所も出てきますが、自分なりの枠組みであったり、カテゴリ分けの仕方を決めておくだけでも、観察や描画の際の参考になります。例として、ここでもいくつかの分類を示しておきます。

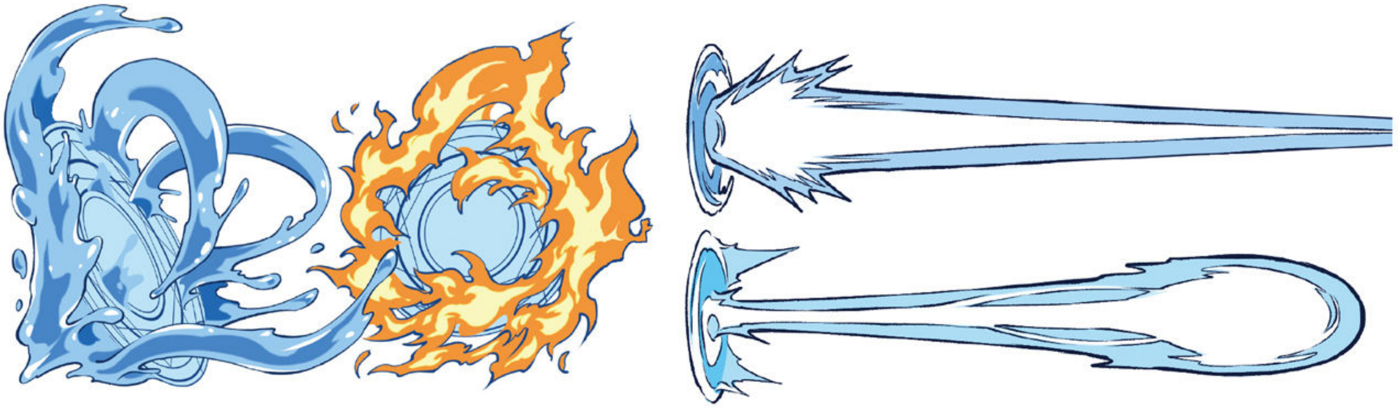
写実的エフェクト

現実に存在するものごとをモチーフにした表現です。水や火、煙、雲、石から、雷、雨、雪、竜巻、うずしおなど、自然物や気象現象の多くがエフェクトの要素として用いられます。このとき、氷や瓦礫などの固形物が表現に用いられる一方で、煙や水や炎などの流体がエフェクトのポイントとなることもあります。

こういった自然物や気象現象以外にも私たちの生活に身近だったり、目に見えるあらゆる出来事 ── 照明の光や花火、噴水、風に舞う花びらなども、アレンジ次第で印象的なエフェクトになります。

ファンタジー・SF的エフェクト

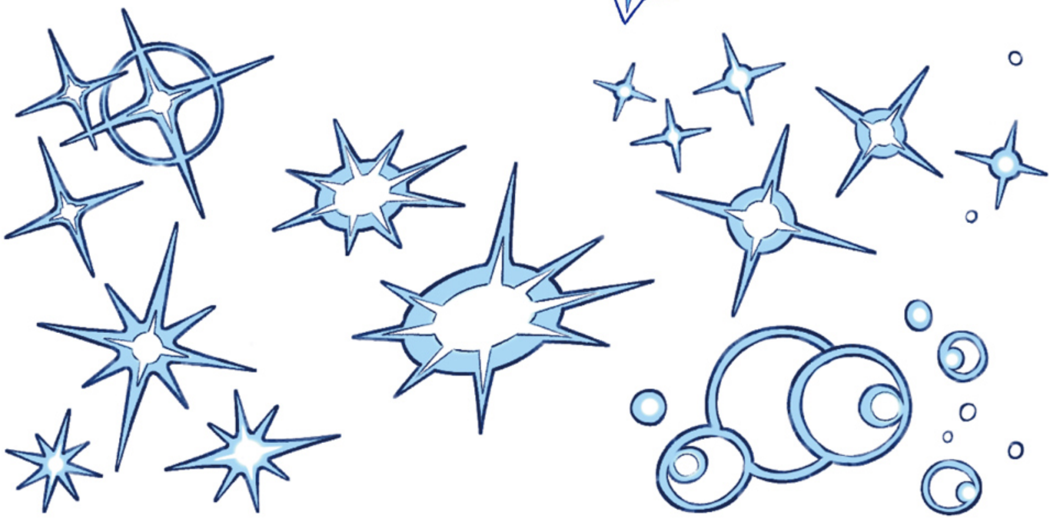
ファンタジックな魔法の世界、超未来の戦闘シーンなど、空想の世界を表現する上でエフェクトは不可欠です。現実にはないものをリアルに表現することは、描き手のセンスとイマジネーション、オリジナリティの見せどころでもあります。



装飾的・デザイン的エフェクト

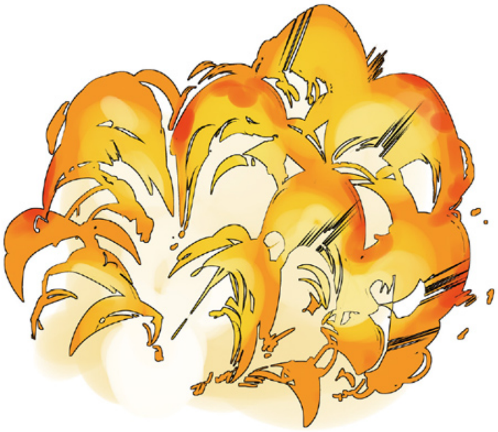
キラキラとした反射光、魔法の発動演出など、エフェクトを装飾的に用いることで、画面をきらびやかで鮮やかなイメージにできます。

また装飾的なエフェクトは、見せたいものに注目させる視線誘導の効果もあります。そのためシーンの演出意図や構図、見せ方も重要です。



デフォルメ的エフェクト

ものごとを誇張して描写することで、パワフルな衝撃や臨場感、爽快感が表現できます。「ヒットエフェクト」と呼ばれる、炸裂や砲弾の着弾といった迫力ある演出や、目に見えない衝撃波の表現は、その一瞬を強く印象づけます。動きの大きなバトルシーンなどで多用される表現です。



コミカルなエフェクトと写実的なエフェクト

エフェクトの表現を大きく2つに分けると、コミカルな表現と写実的な表現があります。

コミカルでアニメチックな表現は、エフェクトのシルエットを際立たせ、現象をデフォルメ化してインパクトの強い表現になります。これは作者の個性が大きく反映されます。

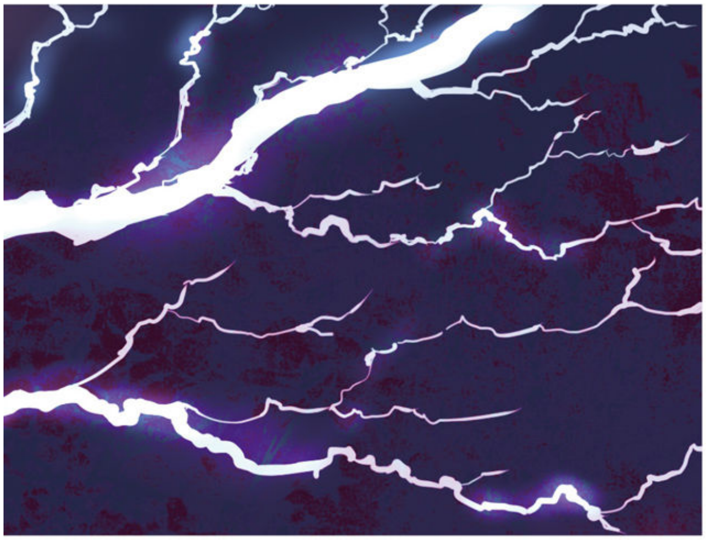
写実的な表現は、質感や輝度を調整し情報量を増やして、現実的な存在感との整合性を重視します。

エフェクトと形

前ページでは、エフェクトを使用シーンやテイストでカテゴリ分けしていきましたが、ここでは形状に注目してみます。以下で紹介するものはあくまで一例です。基本的なパターンを知った上で、アレンジを加えたり、複数の形状を組み合わせてもよいでしょう。

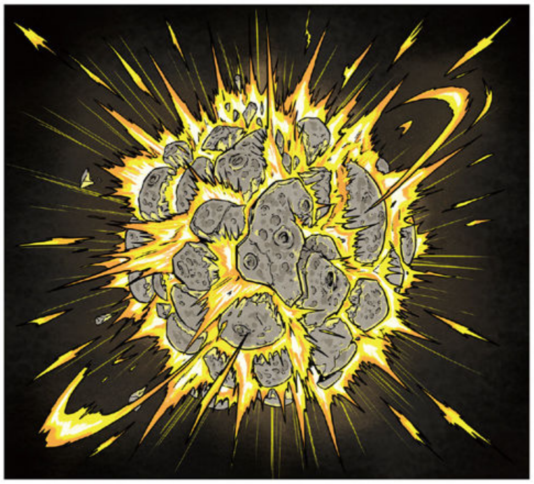
ラインン

上下左右に移動する光や水、アーチや回転、渦巻きなどの曲線エフェクト。このようなライン状の動きは、エフェクト表現の代表的なパターンのひとつです。



❶直線・曲線

ビーム光線、雷、水道水など、それ自体が線で表現されるエフェクト。

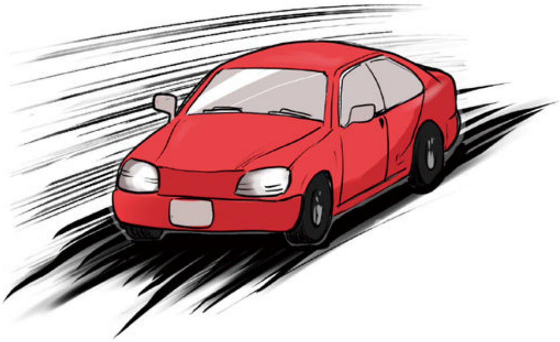


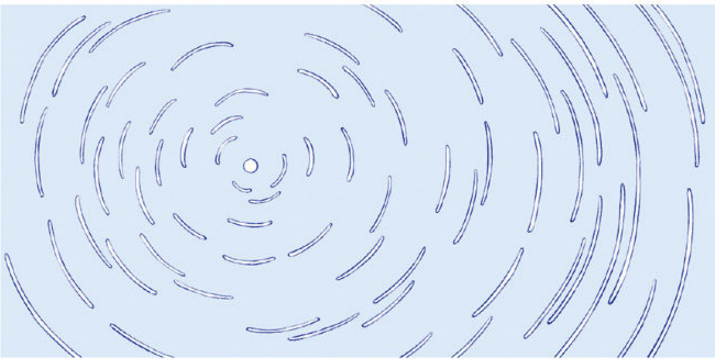
❷放出・収束

爆発やそれにともなう衝撃波、打撃やキャラクターから発する放射状のラインなど、エネルギーが発生源から外へ向かって放出、あるいは内へ収束していくエフェクト。

❸軌道

キャラクターや自動車など、物体の運動に追随する線状のエフェクト。剣を振り下ろす動作や、ロケットの軌道など、ダイナミックでスピード感のある画面になります。





❹回転・渦巻き・リング

竜巻や渦潮、キャラクターを取り巻く魔法など、らせん状、渦状のエフェクト。猛烈な破壊力の表現として用いられる一方で、逆に曲線によってやわらかさを表すこともできます。

↑ 球

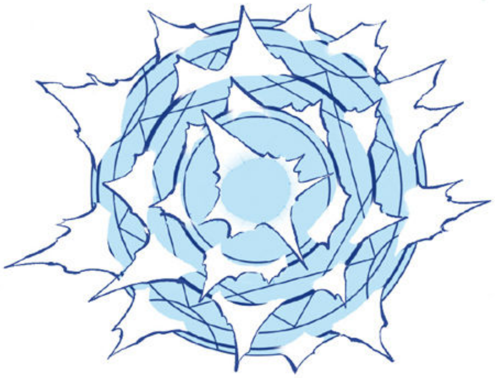
火球やエネルギーボール、泡などをはじめとする球状のエフェクト。集合体として用いたり、ほかのエフェクトと組み合わせて使うことも多いです。また、単体で使うと非常に存在感があります。

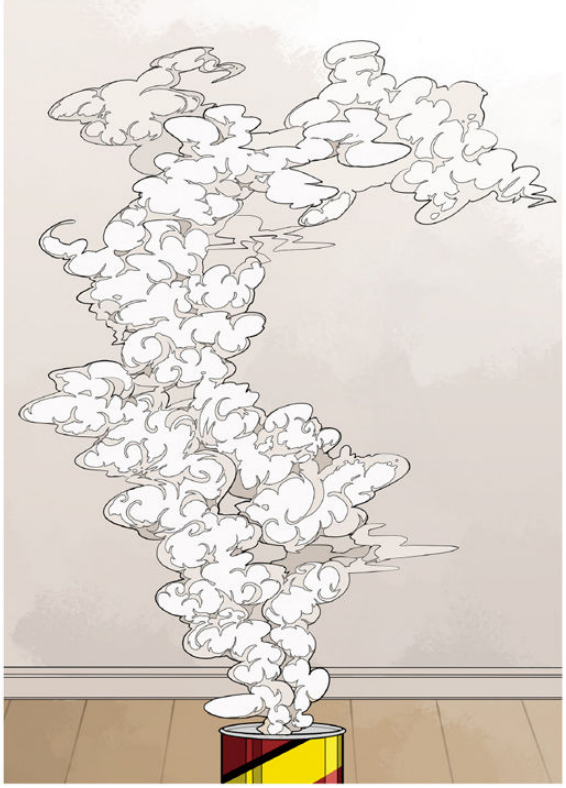
↑ 粒・粉

小さな円形や星形を散りばめた、汎用性が高いエフェクト。「直線」や「軌道」など、メインのエフェクトと組み合わせて使用することも多いです。

↓ 面

オーロラやカーテン、バリアやシールドや魔法陣など、平面や曲面（ドーム状）のエフェクト。空間に浮かぶ面状のエフェクトはほとんどないため、非日常的、人工的、近未来的なイメージがあります。





↑ 反復・増殖

雲や、水滴、炎など、形の移ろいやすいエフェクト。部分部分の形はシンプルでも、それぞれが大きさや角度などを変えて、反復、増幅していくことで、ボリュームを出すこともできます。

エフェクトと色

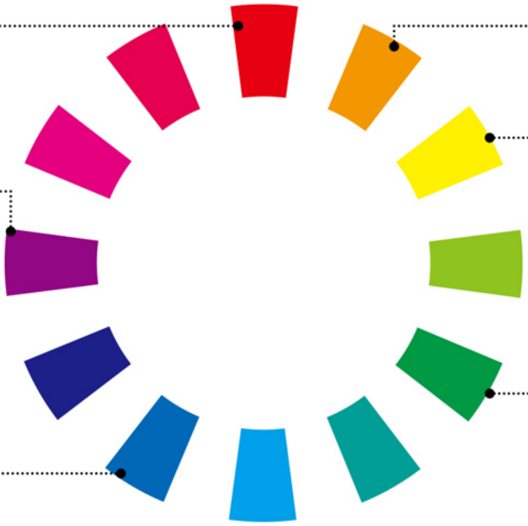
配色はとても重要なポイントです。色が持つイメージを利用して、エフェクトをより豊かにしましょう。

色の持つイメージとは例えば、暖かい･寒い、重い･軽い、やわらかい・固い、といったものです。また、同じ色でもポジティブなイメージとネガティブなイメージの二面性があります。

ポジティブ 勇気、歓喜、愛情、積極的、生命、情熱、開放感、エネルギー、刺激
ネガティブ 危険、緊張、怒り、争い、残酷、野蛮

ポジティブ 神秘、高貴、優雅、アーティスティック、華麗、繊細、知的
ネガティブ 下品、二面性、哀れ、意地悪、不吉、不安定、邪悪

ポジティブ 信頼、誠実、爽やか、知性、安息、栄光、清潔、忠実
ネガティブ 憂鬱、不安、冷酷、悲しい、寂しい、失望



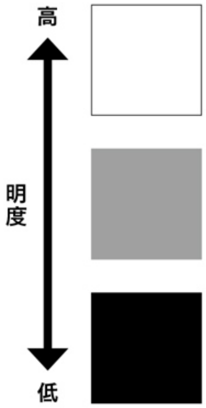
ポジティブ 陽気、実り、家庭的、にぎやか、温もり、親しみ、健康、元気
ネガティブ わがまま、低俗、傲慢、混雑、憂鬱

ポジティブ 希望、幸福、快活、明朗、かわいい、華やか、躍動、ユーモア
ネガティブ 危険、緊張、不安、注意、軽率、ゆるみ

ポジティブ 若い、成長、新鮮、癒し、安心、回復、希望、再生、平和
ネガティブ 未熟、受動的、泥くさい、苦味、保守的

明度と印象

明度の違いによって、受ける印象も変わってきます。明るい色にも暗い色にも二面性があるので、ポジティブなイメージとネガティブなイメージの両方を把握しておきましょう。



ポジティブ 神聖、清純、平和、勝利、威厳、可能性、健康、刷新、純粋、正義
ネガティブ 冷淡、薄情、空虚、虚脱感、味気ない、頼りない

ポジティブ 落ち着き、上品、おだやか、信頼、調和、クール、都会的、渋い
ネガティブ 憂鬱、地味、無気力、曖昧、不安、疑惑、寂しい

ポジティブ 神秘、自信、威厳、高級、上質、おしゃれ
ネガティブ 絶望、恐怖、冷酷、悪、闇、拒絶、死、不気味、不吉、沈黙、不安

色の持つイメージ

暖かさを感じる色、冷たさを感じる色、心が踊る色、落ち着く色など、色の系統によっても心理効果が異なります。代表的なものをいくつか紹介するので、エフェクトに活用しましょう。

暖色と寒色

熱をイメージさせる赤・黄などが暖色、冷たいイメージの青・白などが寒色。

軽い色と重い色

明るい色ほど軽く感じ、暗い色ほど重く感じます。

やわらかい色と固い色

高明度・低彩度の色はやわらかく、低明度・低彩度の色は固く感じます。

興奮色と鎮静色

彩度が高い赤系の色は興奮効果があり、彩度が低い青系の色は鎮静効果があります。

進出色と後退色

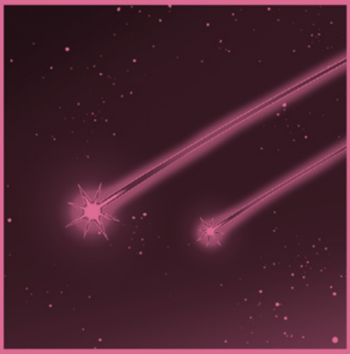
暖色や明るい色は迫ってくるように見える進出色。寒色や暗い色は奥まって見える後退色です。

膨張色と収縮色

明るい色は膨らんで見え、暗い色は収縮して見えます。

2

光系のエフェクト



ギャラリー

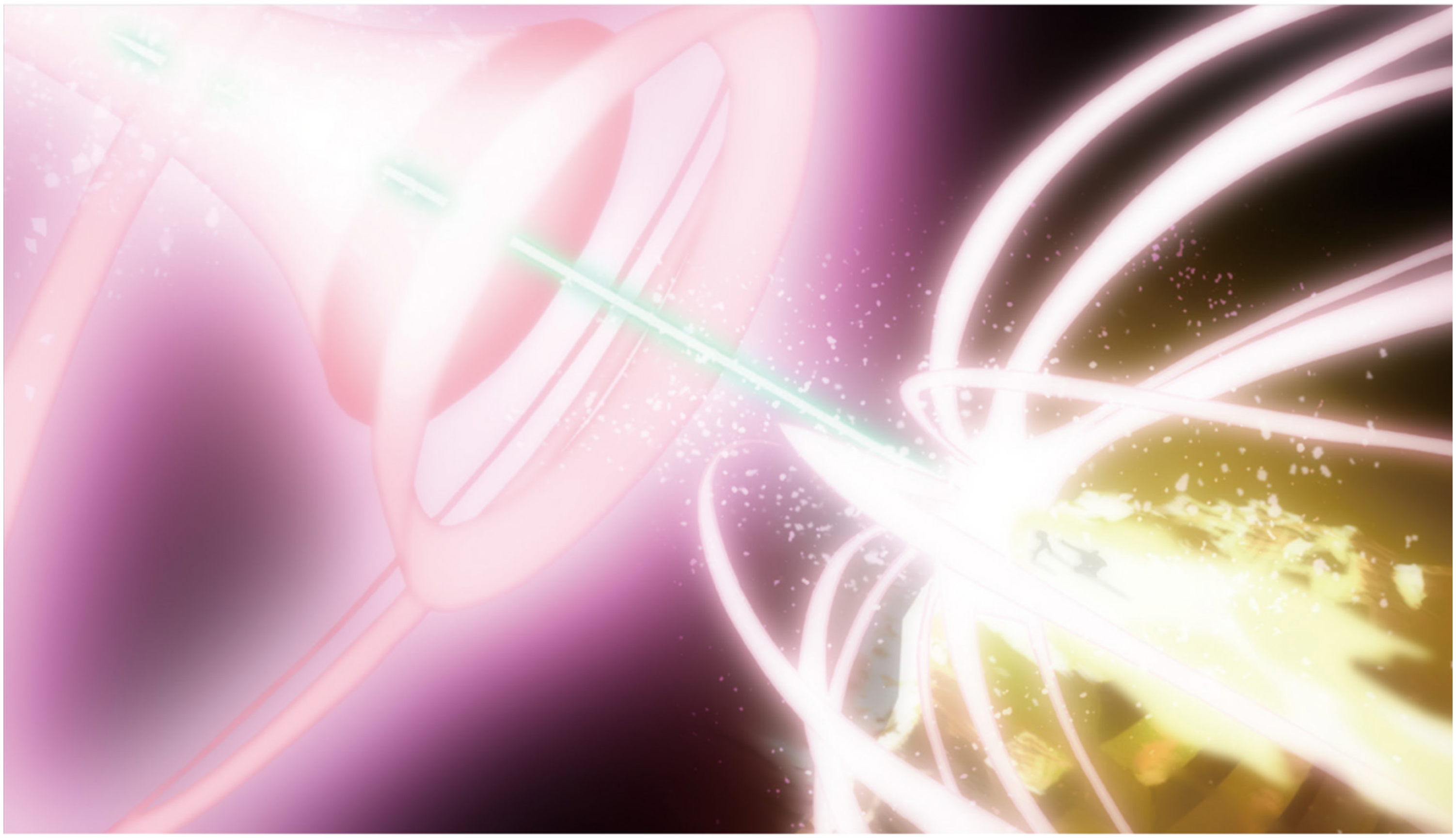
「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序 EVANGELION:1.11 YOU ARE (NOT) ALONE.」
「少女☆歌劇　レヴュースタァライト」
「蒼穹のファフナー　EXODUS」

光の基本表現
光の応用表現
光の描き方
雷の描き方
ビームの描き方
放電の描き方
魔法の描き方
星々の描き方
炸裂光の描き方
オーロラの描き方

ビームのエフェクト

「エヴァンゲリヲン新劇場版：序
EVANGELION:1.11
YOU ARE (NOT) ALONE.」

「ヤシマ作戦」時、初号機による発射シーン。1 カット目は様々な撮影処理により画面全体が明滅している。
2カット目は射撃を、光と、拡散する光条で表現している。

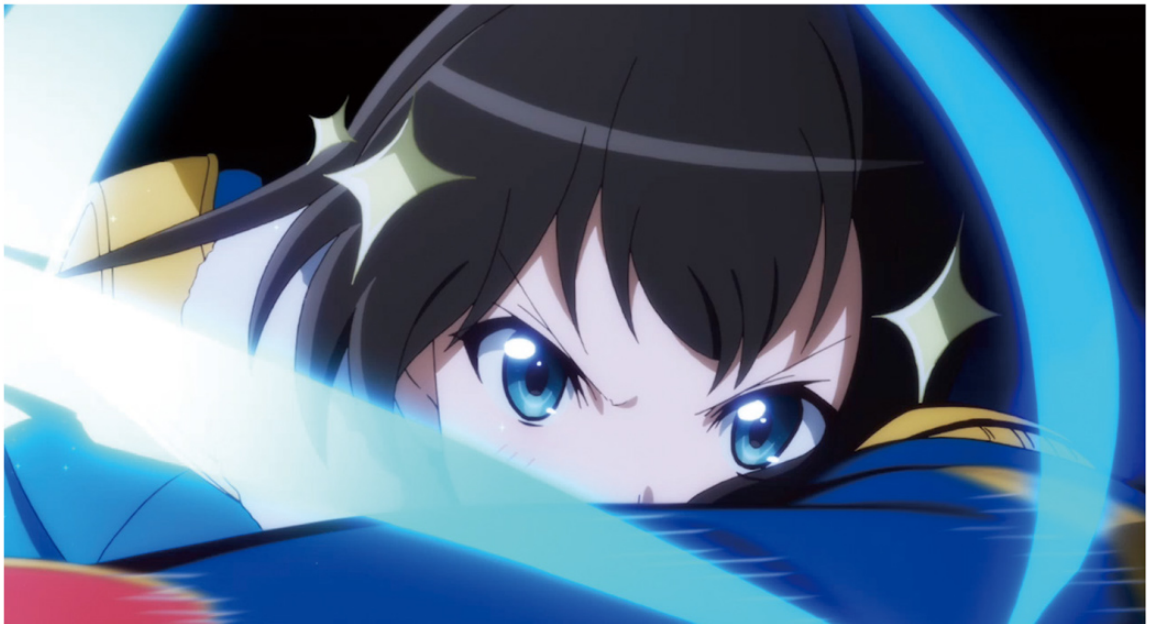


「エヴァンゲリヲン新劇場版：序
EVANGELION: 1.11
YOU ARE (NOT) ALONE.」
制作：カラー／2007
©カラー

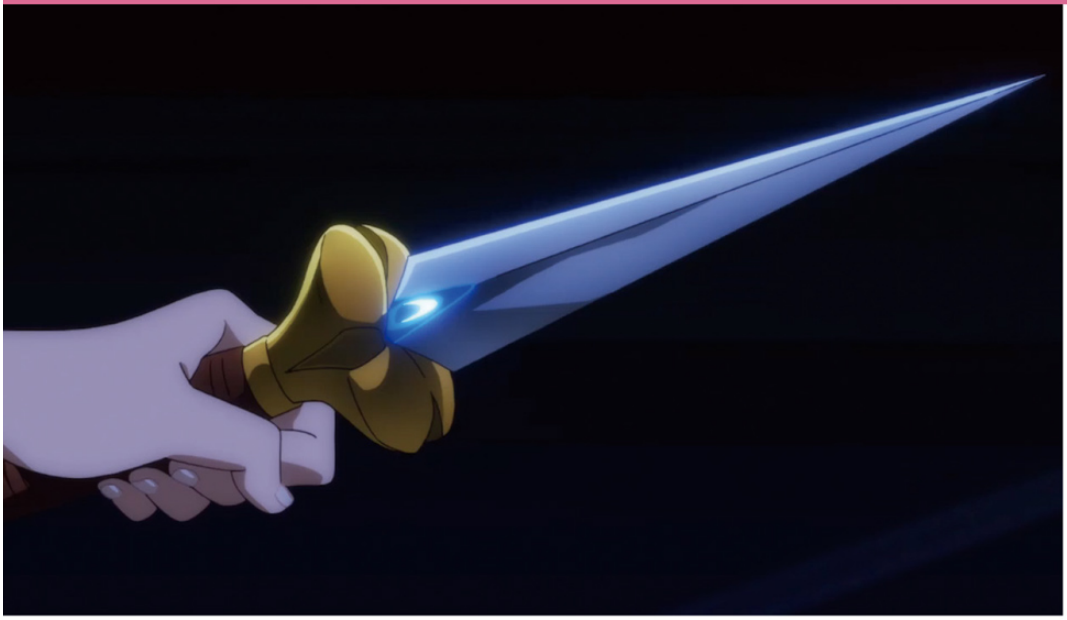
発光のエフェクト

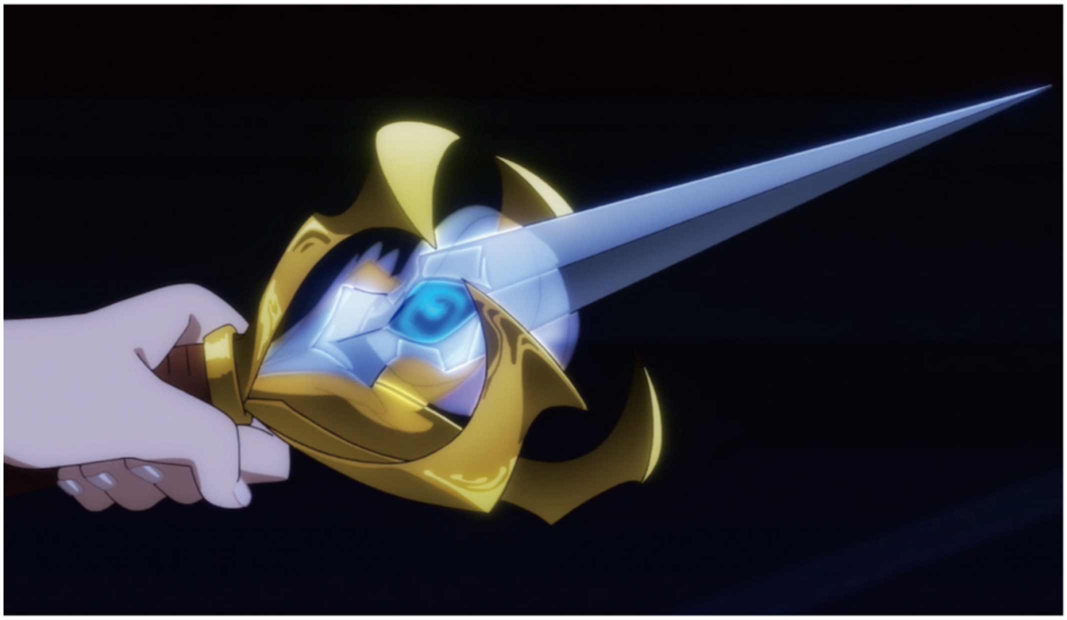
「少女☆歌劇 レヴュースタァライト」

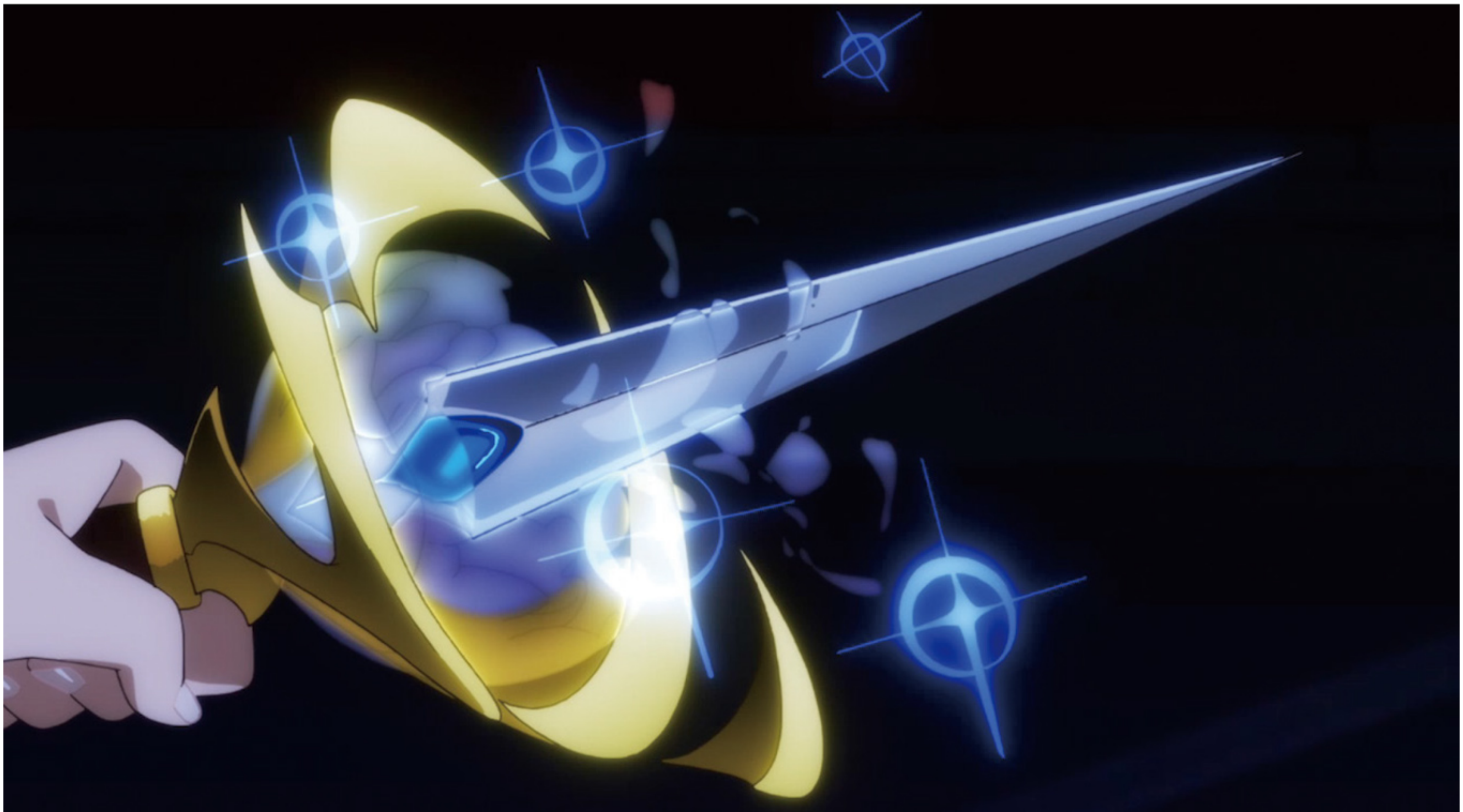
神楽ひかりの武器変形カット。直前のカットでスポットライトを浴びた短剣が発光、月の形や十字を模したグラフィカルなエフェクト表現がされている。



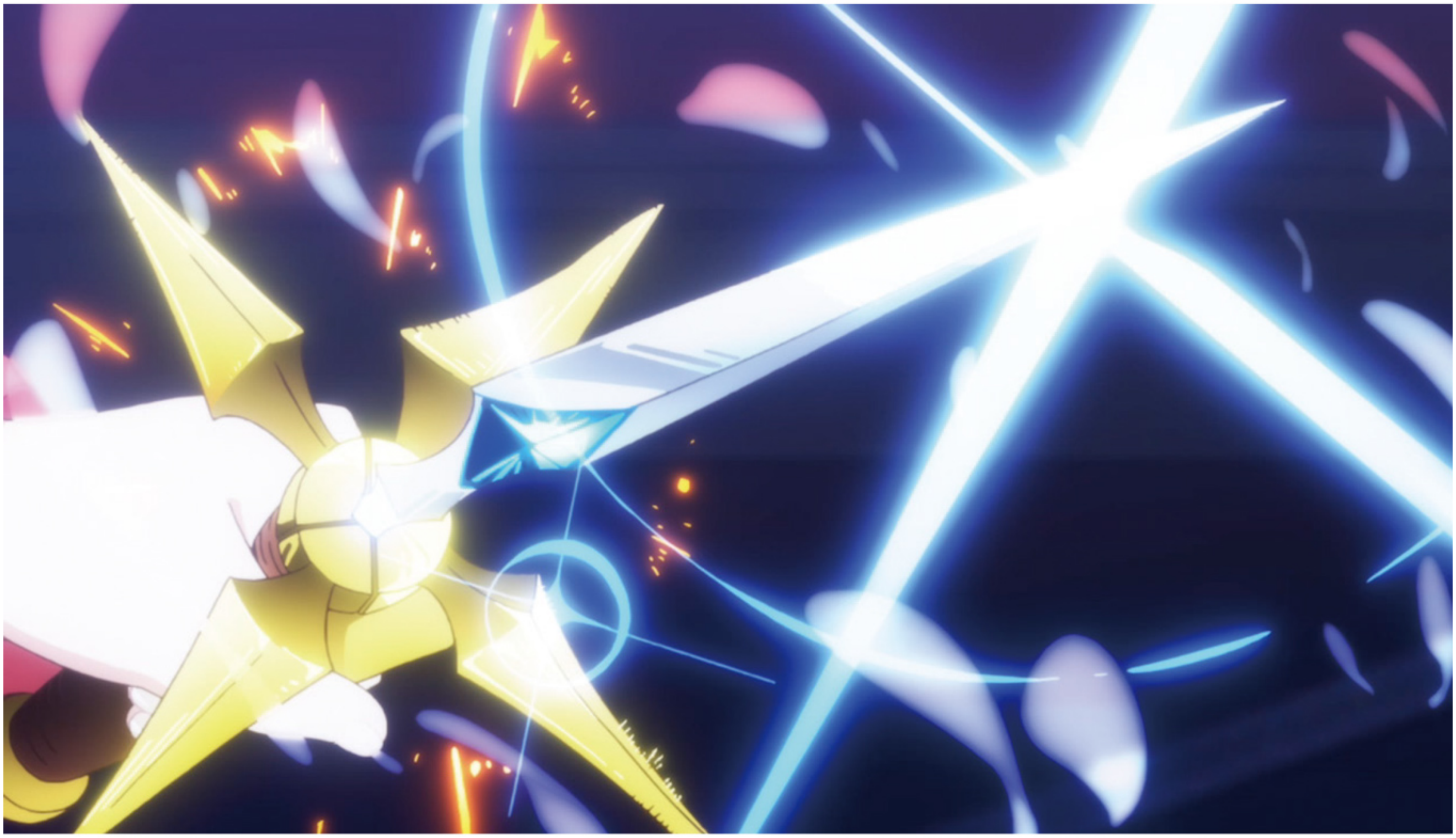
「少女☆歌劇
レヴュースタァライト」
第8話 ひかり、さす方へ
制作：キネマシトラス
／2018
©Project
Revue Starlight

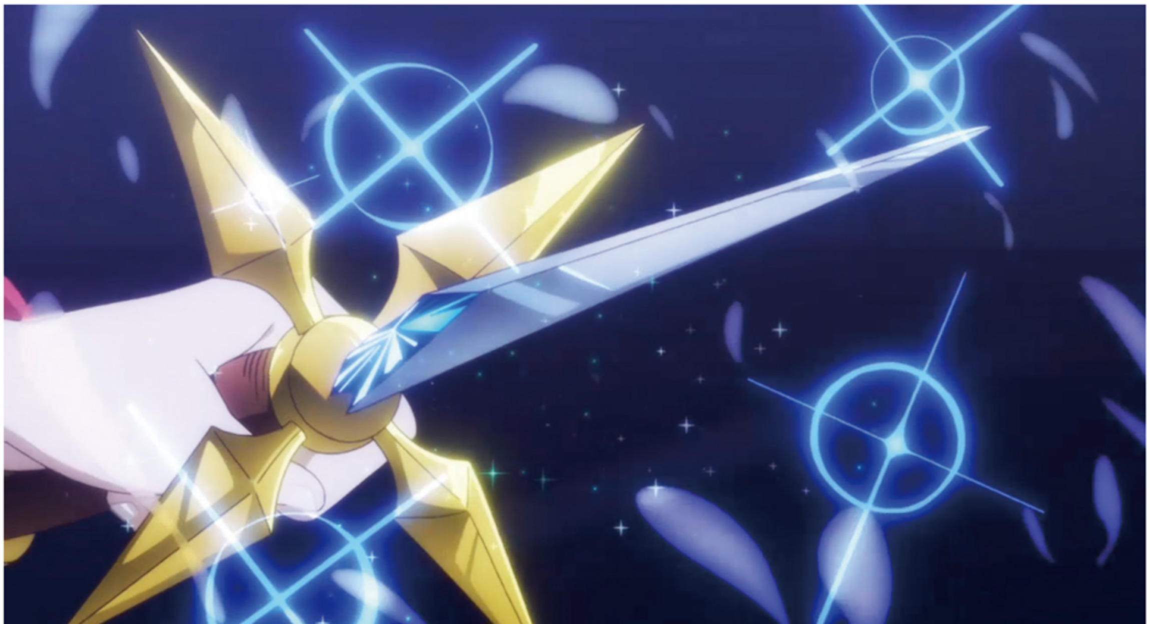






神楽ひかりの武器変形カット。3カット目は、丸と十字のエフェクトが散ったあと、刀身全体を隠すほど大きなエフェクトで、より強い発光を表現している。





「少女☆歌劇
レヴュースタァライト」
第8話 ひかり、さす方へ
制作：キネマシトラス
／2018
©Project
Revue Starlight

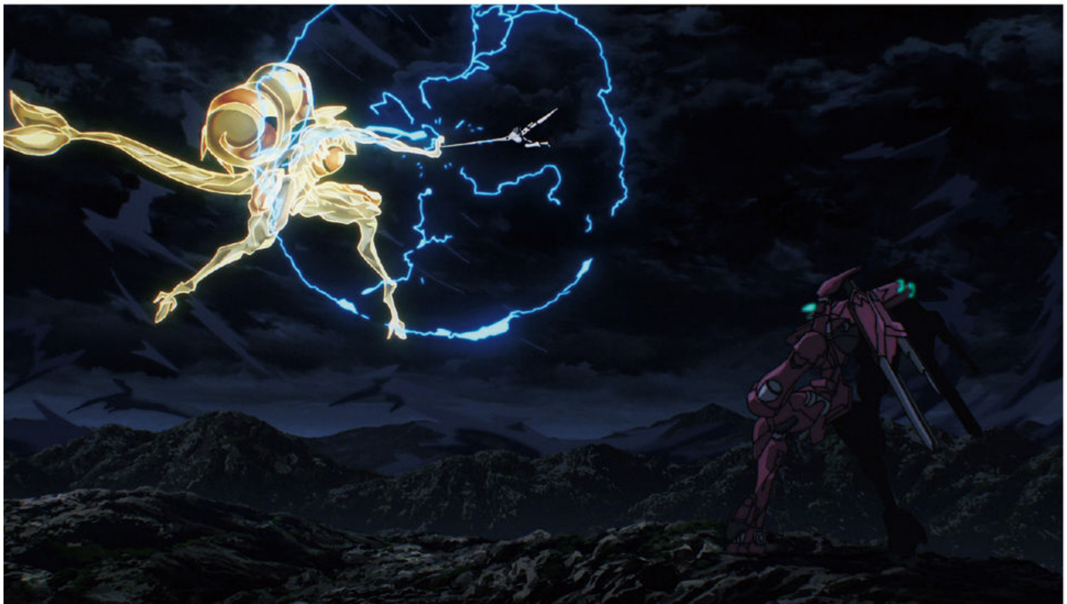
電流のエフェクト

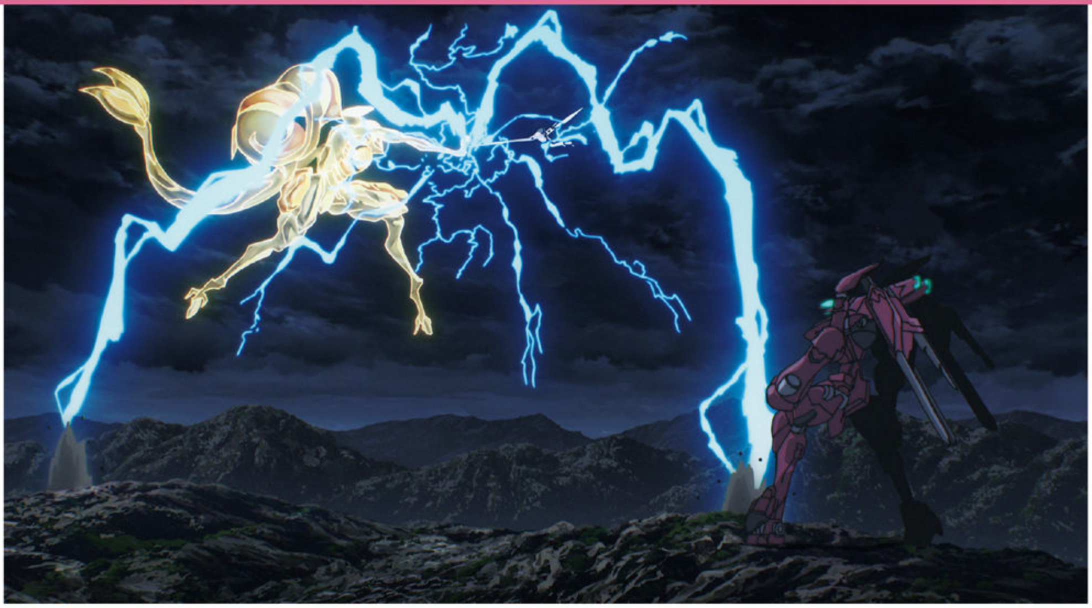
「蒼穹のファフナー EXODUS」

竜巻の中からアビエイターが登場するカット。竜巻の周囲を走る電流は、コマごとに形と色がまったく異なっている。エッジの利いたキレの良い描線は、電流の勢いを強調している。また電流の線にも前後関係があり、遠近感をうまく表現している。

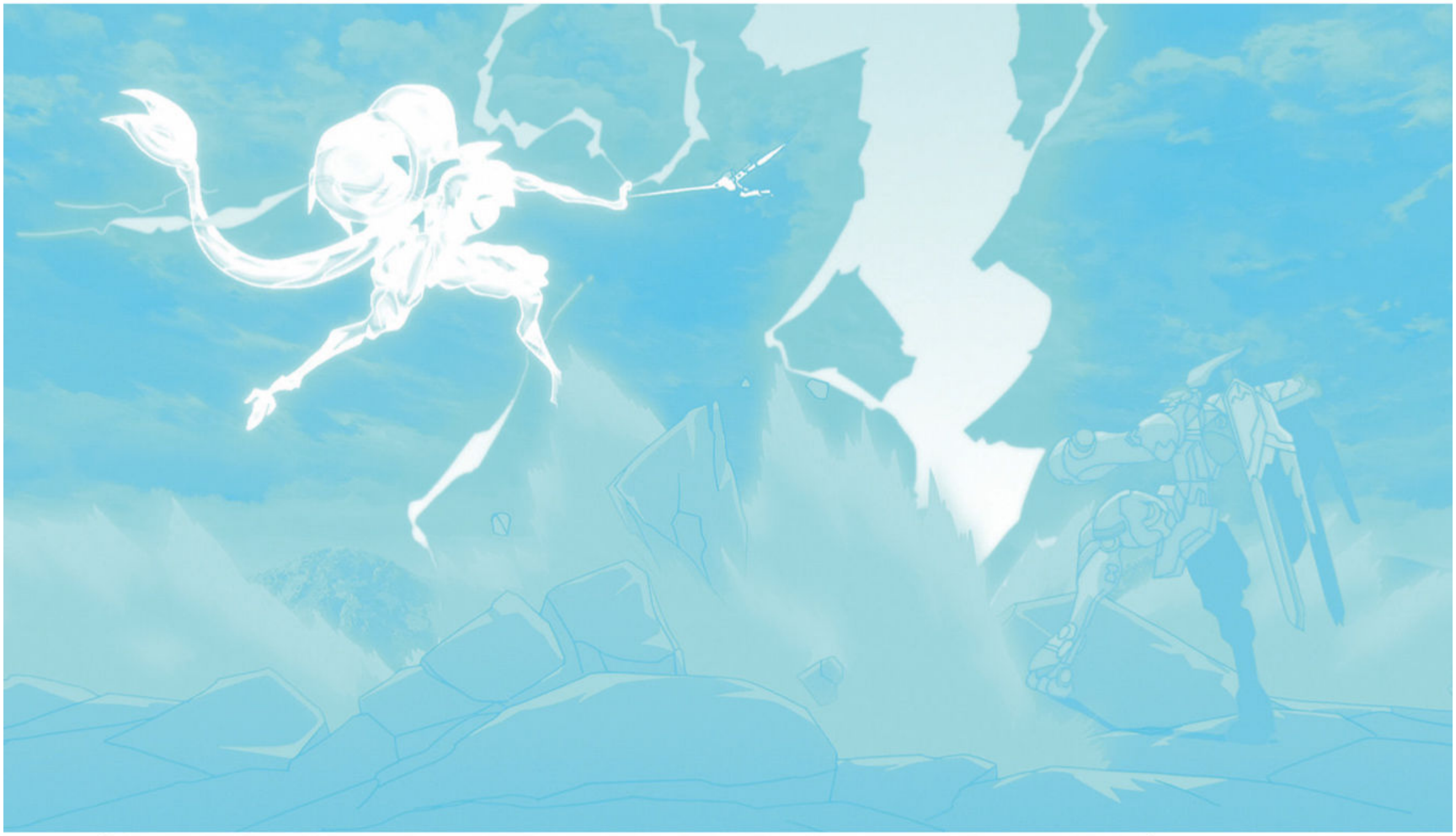
「蒼穹のファフナー
EXODUS」
第13話　闇の中の未来
制作：XEBECzwei
©XEBEC・FAFNER
EXODUS PROJECT

アビエイターとマークザインの衝突。衝突の瞬間、画面の中央に球状の発光が表現され、そのあと線状の電流が地面を破壊する。





途中で画面全体の明度を上げた、いわゆるショックコマが挿入されている。電流に持ち上げられた地面の描写も迫力がある。多彩なエフェクトのアイデアが詰め込まれたカット。



「蒼穹のファフナー EXODUS」
第13話 闇の中の未来
制作：XEBECzwei
©XEBEC・FAFNER EXODUS PROJECT

光の基本表現

光の大きな特徴は、まっすぐに進むことです。進む方向に障害物がなければ直進するのが原則です。目視できる大きなものだけでなく、分子など目に見えない小さなものも障害となり、光はそれらにぶつかって方向を変えながら進んでいきます。また重力の影響を受けてゆがんで見えることもあります。

描画の際は対象が発光しているのか、反射で光っているのかも重要なポイントです。

POINT

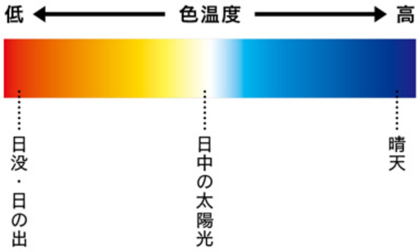
自然光と人工光

自然光は、照射範囲が広く、朝と夕方など状況により光量や色が変化するが、人工光は基本的に限定的な範囲を一定の強さで照らす。

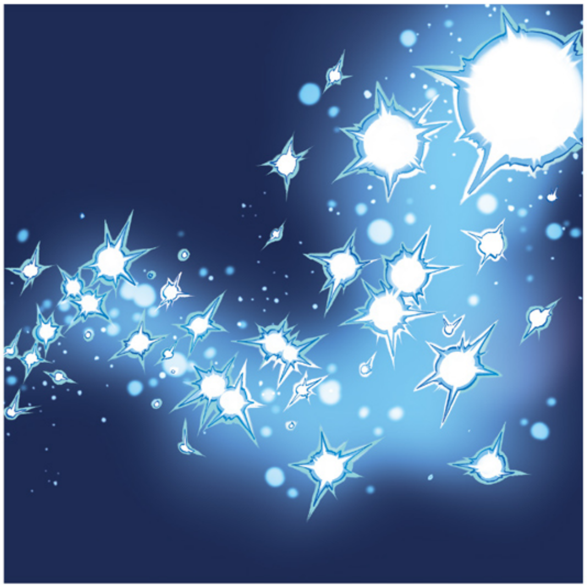
POINT

自然光と色温度

太陽光は時間帯や天候で印象が変化する。色温度を参考に、シチュエーションを考えよう。



太陽の日差しのような自然光、スポットライトのような人工光といった区分はもちろん、レンズフレア、キャラクターの瞳や髪に反射するハイライト、海の輝き、爆発時の閃光、魔法やビーム光線など、多彩な光の表現は、エフェクトの基本ともいえます。



POINT

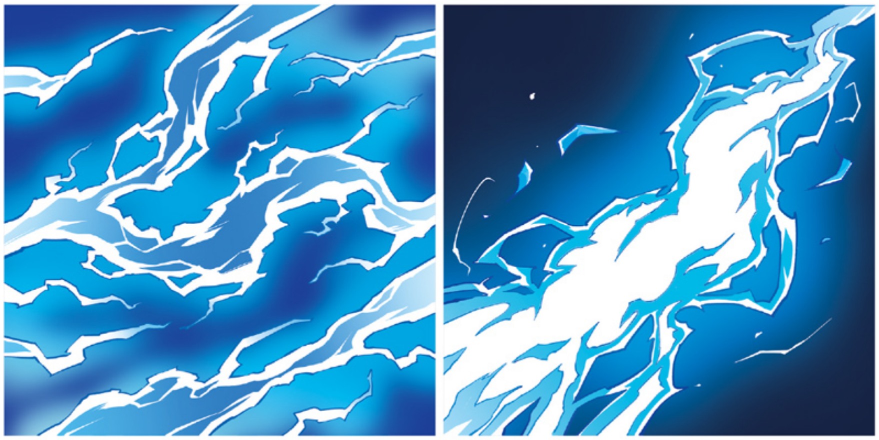
基本形としての光

反射、拡散、歪曲、透過など、光の表現はあらゆるエフェクトの基本となる。

POINT

光の進み方

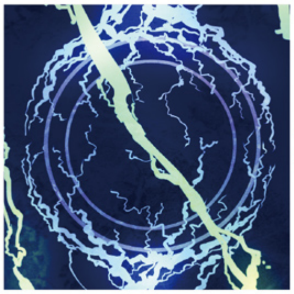
光は原則直進するが、目に見えない空気や分子の影響を受けてゆがむ。



ビームや電流を「走らせる」ときは、ゆがませたり折り曲げたりして描くとメリハリがつく。

▶▶応用表現

ひとくちに光といっても、その表現はさまざまです。以降では雷やビーム、星空などを一例として取り上げます。



放電

ビーム

炸裂光

オーロラ

↑ 雷

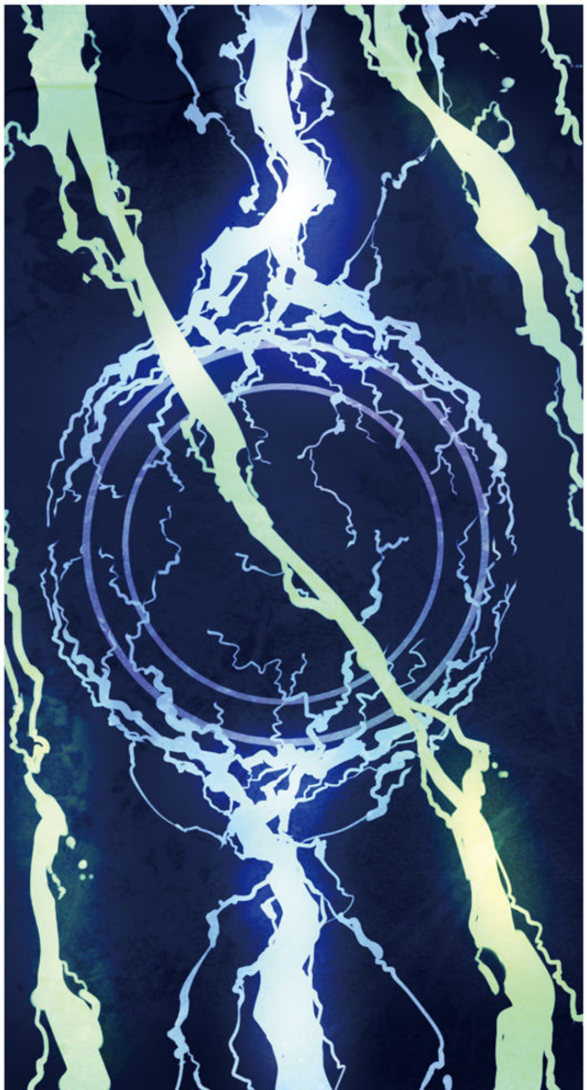
雷は、雲と地上の間、または雲と雲の間で起こる放電現象により、光と音を発する自然現象です。噴火や竜巻とともに発生することもあります。

↓ 放電

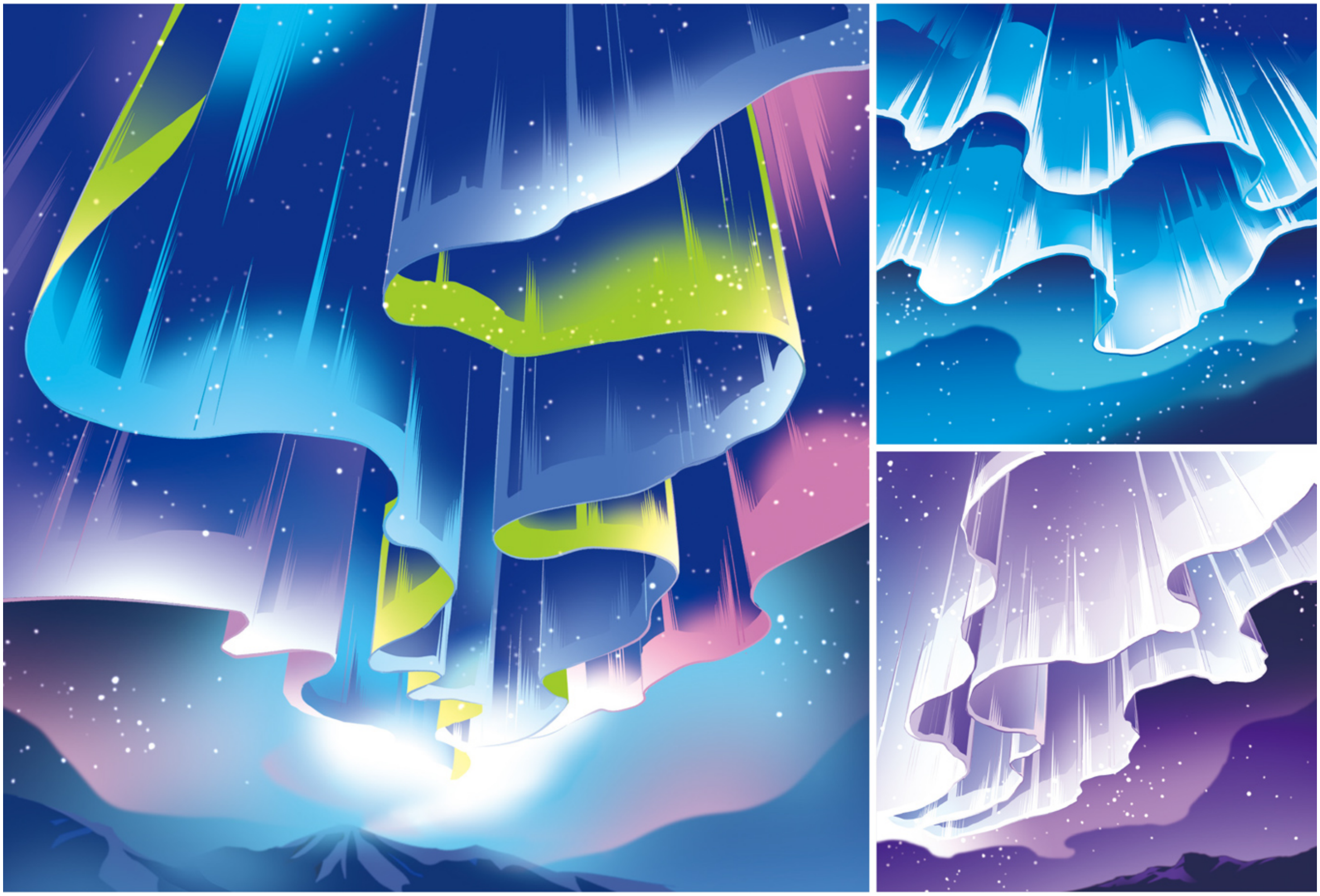
放電のエフェクトは、基本的に落雷と共通しています。アクションや魔法の表現に応用しましょう。

ⓘ ビーム

ビームは、粒子の集まりや音波や光（電磁波）が流れとなり、直進していく現象です。レーザーとよく混同されますが、レーザーは位相の揃った光（電磁波）で、「光のビーム」とも呼ぶべき現象です。



光の応用表現

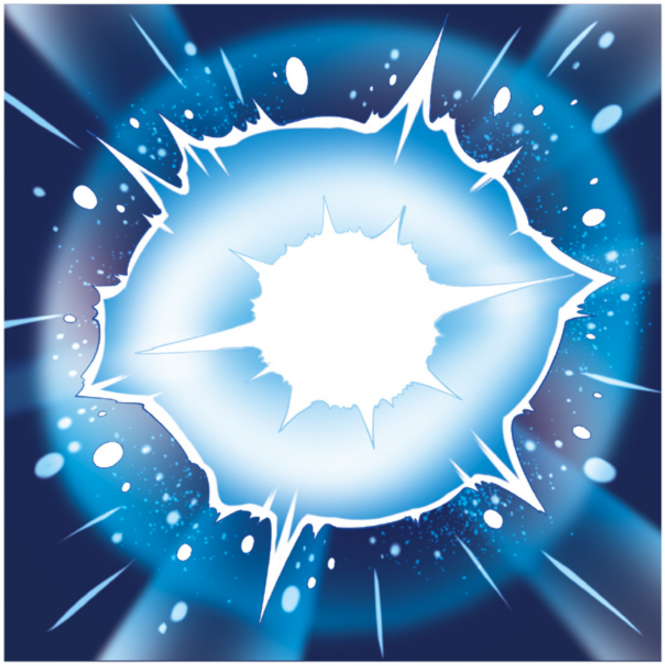


⊕ オーローラ

太陽が発する太陽風というプラズマが、大気圏の隙間から侵入し、窒素や酸素と反応することで形成されます。反応時の状況によって、オーローラの色や形はさまざまです。

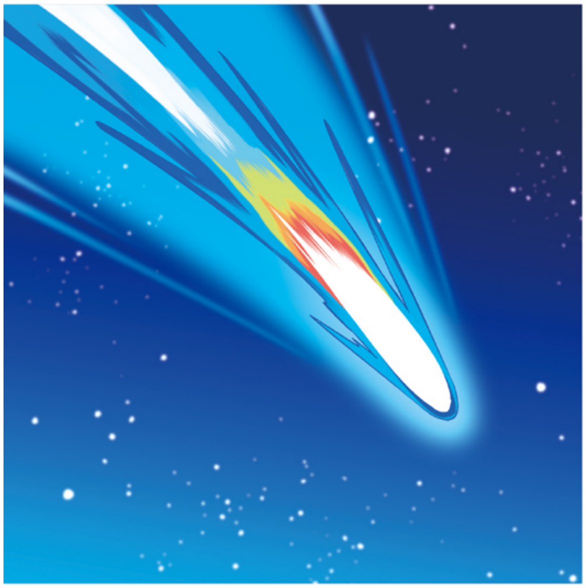
⊕ 星々

夜空に点々と輝く星々、美しい尾を引く流星や彗星。



↑ 炸裂光

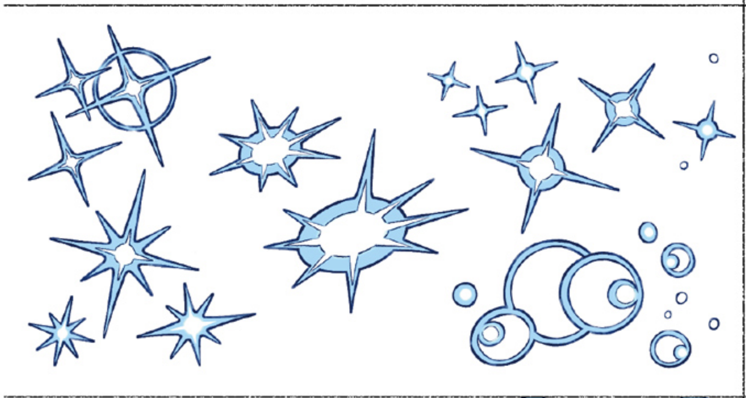
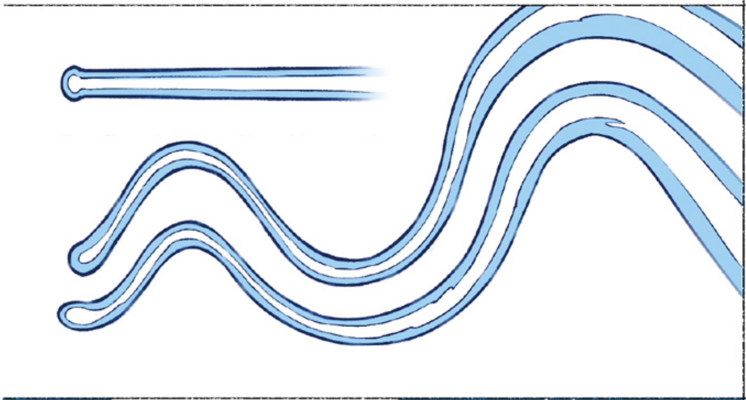
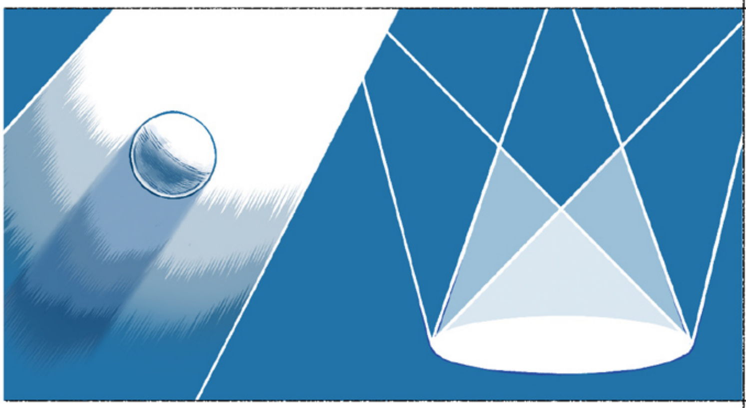
砲弾の着弾に伴う激しい爆発を炸裂と呼びます。外側へと噴き出していくエネルギーをイメージしながら、着弾時の閃光を表現するとよいでしょう。



Title:

光の描き方

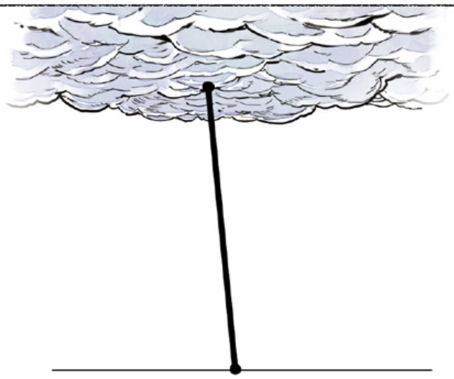
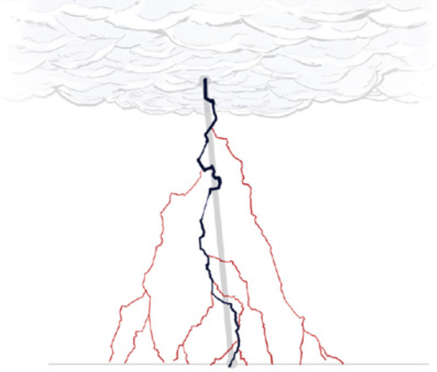
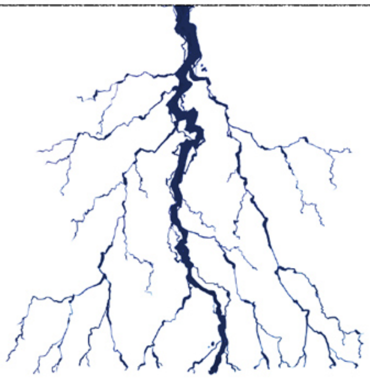
光のエフェクトは、それが何から発生したのかが描画のポイントになります。強いエネルギー体からのまぶしい光、放電、反射光のきらめきなど、状況に応じて表現を工夫しましょう。

Scene	Explanation
	「キラキラ」は最もポピュラーなエフェクトのひとつ。星のように自ら発光する物体の場合、中心点を決めた上で光を描き入れる。外へ伸びていく細い光、丸くてふんわりと広がる光など、多彩な表現がある。
	基本的に光は直進する。光源が移動するときは線状・帯状の軌跡が見える。光源が弧を描きながら移動すれば、軌跡もまたカーブする。
	照明は光と陰、あるいは暗闇を利用することで、対象のイメージを演出し強調する。例えば斜めから光を当てると、主役の存在感を引き立てる効果がある。
	ガラスや氷は、外からの光をさまざまな角度で反射しキラキラ輝く。表現の一例として、ランダムな形状の面に対し、光の当たる面と陰の当たる面を交互に描き込み、ハイライトを入れる。

Title:

雷の描き方

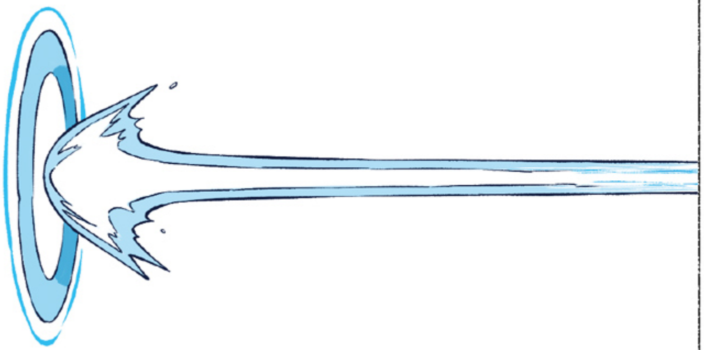
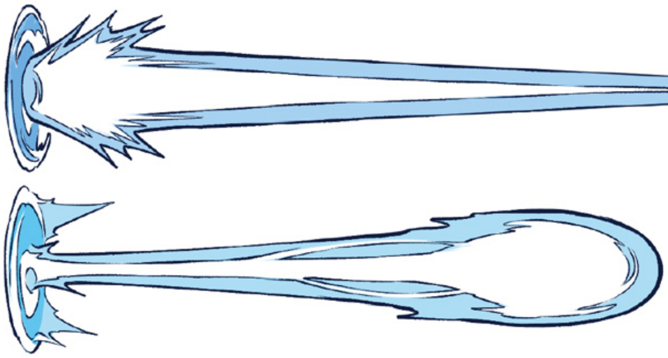
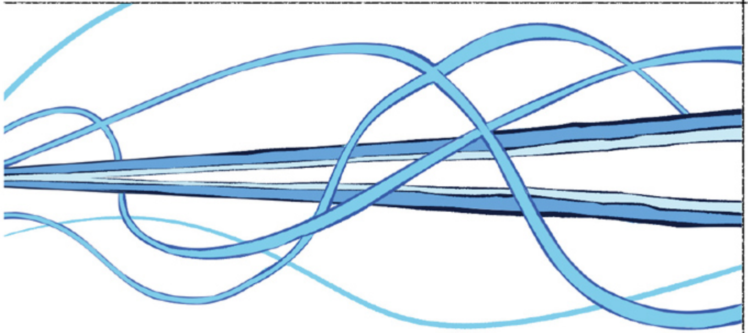
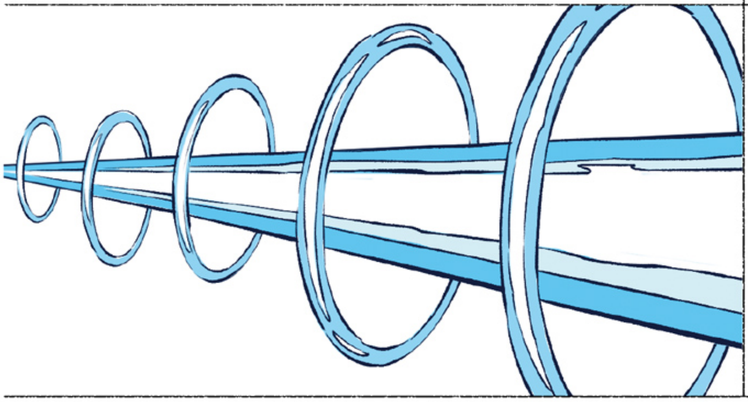
雷は一直線に落ちることはなく、途中途中で方向を変えながら落ちていきます。また、木の根のように枝別れしたり、太さも途中で変化したりもします。ギザギザ、ジグザグとしたフォルムを重視しましょう。

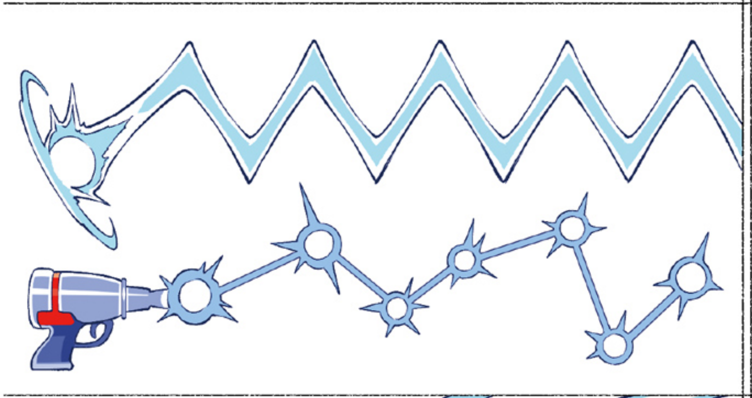
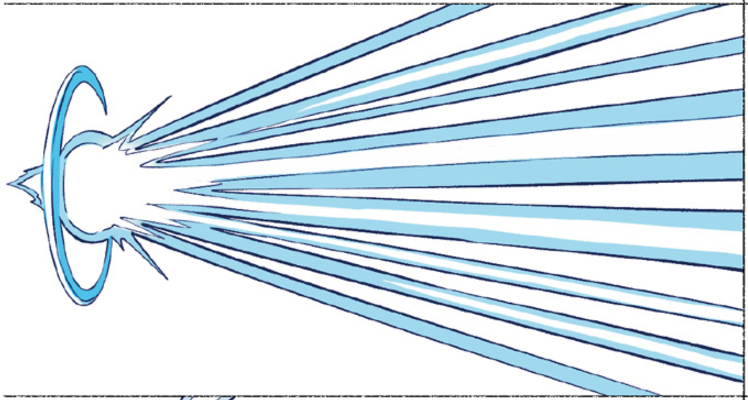
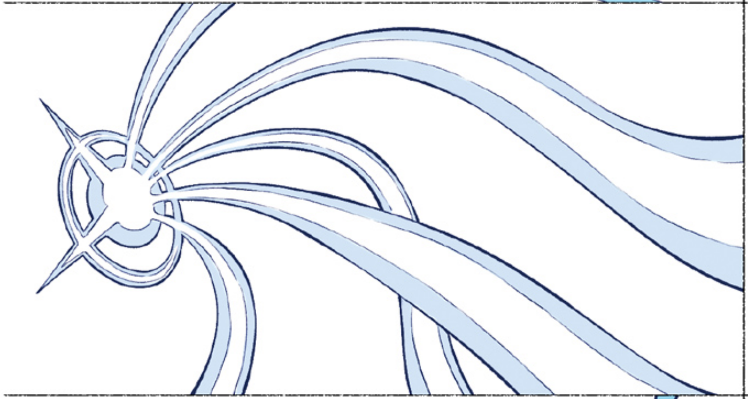
Scene	Explanation
	雲の中の雷の発生源と、地上の落雷地点を決めて、直線でアタリを引く。
	ジグザグ、ギザギザに方向を変えながら線を描き込む。そこから枝分かれさせていくように線を描き足す。
	ジグザグに走る線を太くしたり細くしたりして、雷の形にメリハリをつける。
	鋭さと不規則さを意識しながら調整して、エネルギーをビリビリ放出しているイメージに仕上げる。

Title:

ビームの描き方

ビームのエフェクトは、ビームライフルや波動砲といった兵器、キャラクターの特殊能力の表現などに用いられます。光の表現としての基本をおさえつつ、シチュエーションに応じてアレンジを加えましょう。

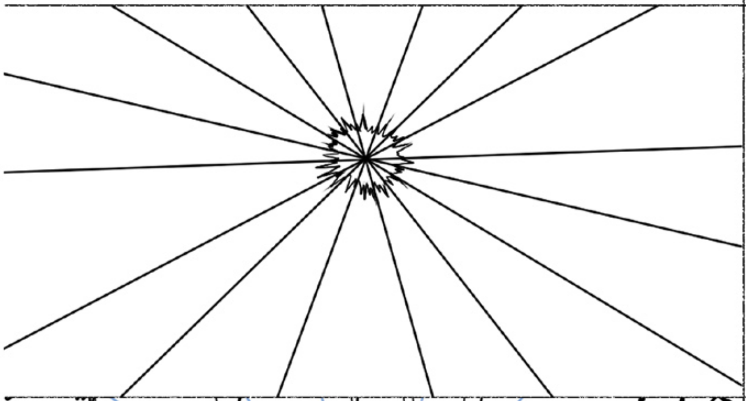
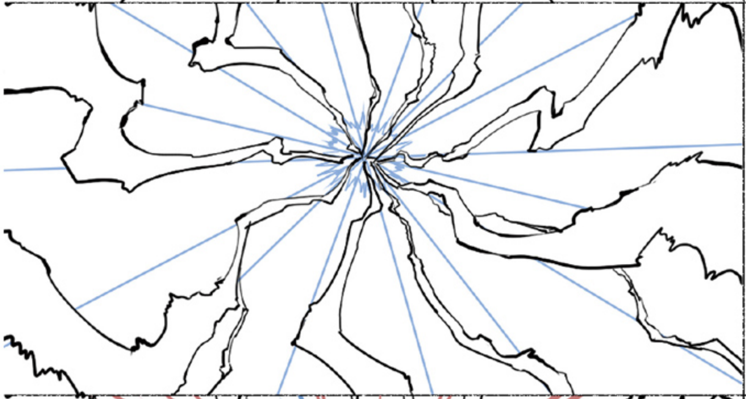
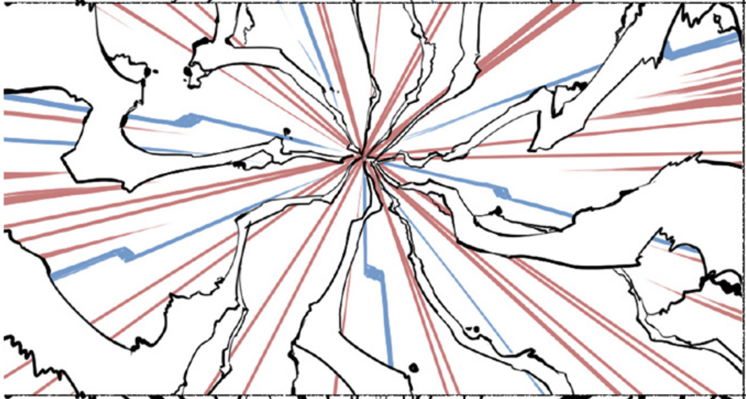
Scene	Explanation
	直進するビームの基本形。放出時のパワーを示すために、衝撃波を描き加えてもよい。
	放出点から徐々に細くなっていく例と、太くなっていく例。
	ビームのメインラインとなる直線の周囲に、サブラインの曲線を描く。直線と曲線の対比がメインラインのシャープさ、スピード感を強調する。
	複数のリングの中心をメインラインの直線が突き切って進むビームエフェクト。

Scene	Explanation
	光は本来直進するが、ジグザグなビームは物理法則から外れたインパクトを与えられる。
	一点から多方向へと拡散するビームの例。
	拡散したビームがねじれながら進んでいく例。
	不規則に進んでいくビームの例。予測不能の自由な動きの表現。

Title:

放電の描き方

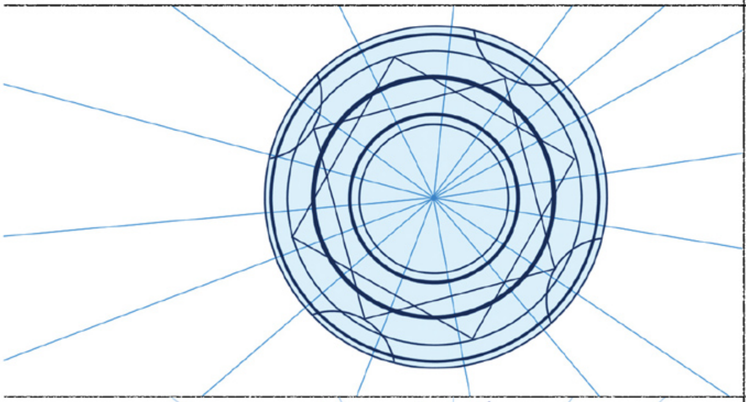
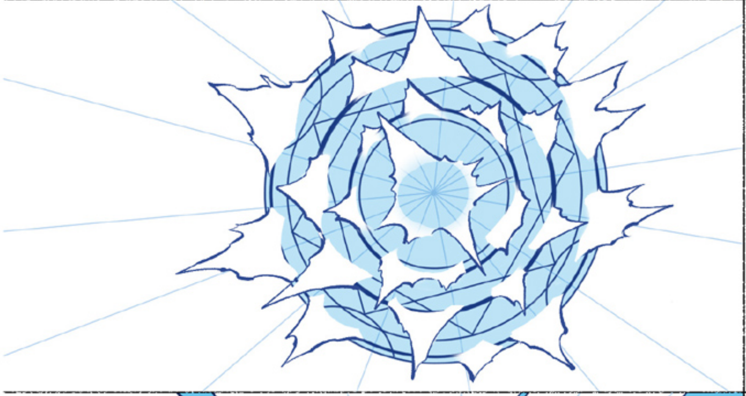
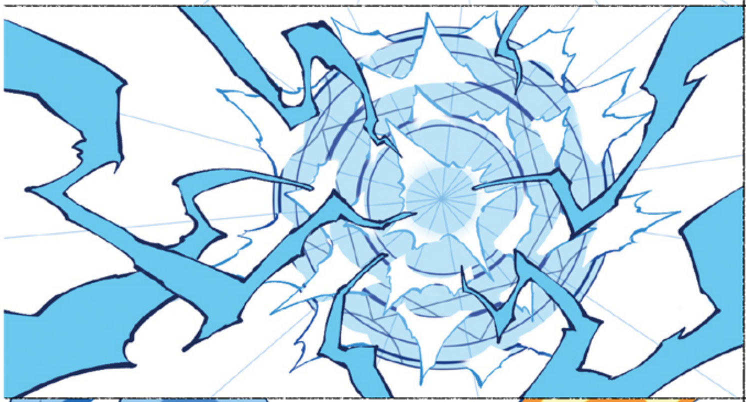
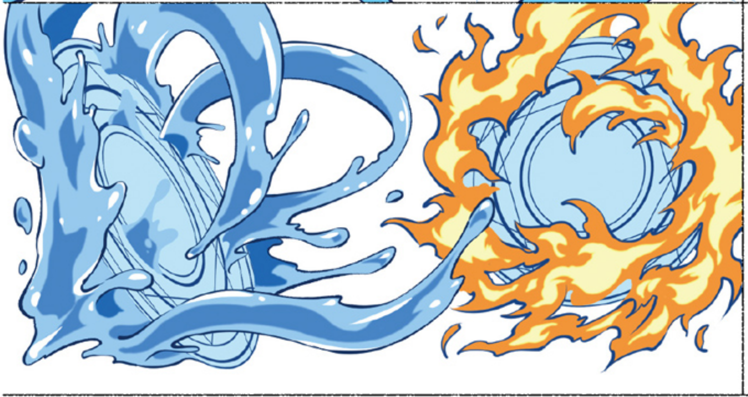
放電のエフェクトは、超能力や魔法の表現としてしばしば用いられます。また、キャラクターやアイテムに外部からエネルギーを与える「帯電」にも応用できます。基本的な表現は雷を踏襲するとよいでしょう。

Scene	Explanation
	発生源から放出される稲妻のアタリ線を放射状に描く。
	アタリ線を目安に、強烈な電光を発する稲妻を描いていく。パースを意識して、手前の線を太く、奥になるほど細くする。稲妻はジグザグ、ギザギザに方向を変えて進むように線を引いていく。
	稲妻のジグザグ線と、集中線を模した直線を合わせることで、放電のパワーに加えてスピード感も表現できる。
	線の密度や太さを調整してメリハリをつける。さらに直線を微妙に歪曲させることで、空間のゆがみと動きを表現できる。

Title:

魔法の描き方

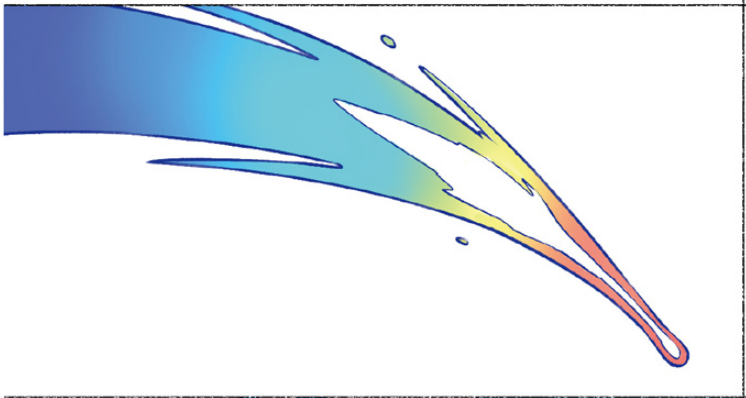
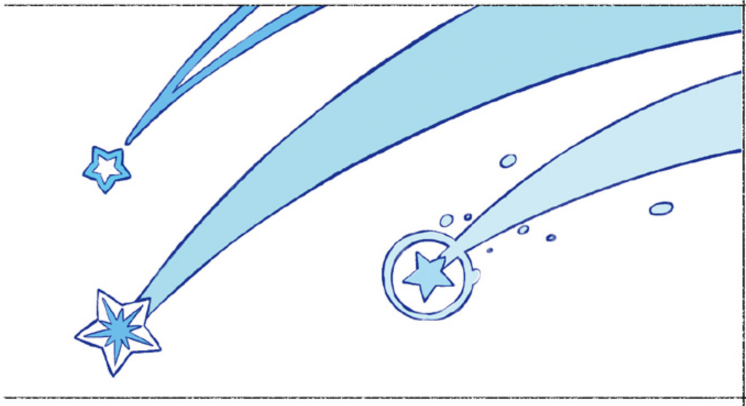
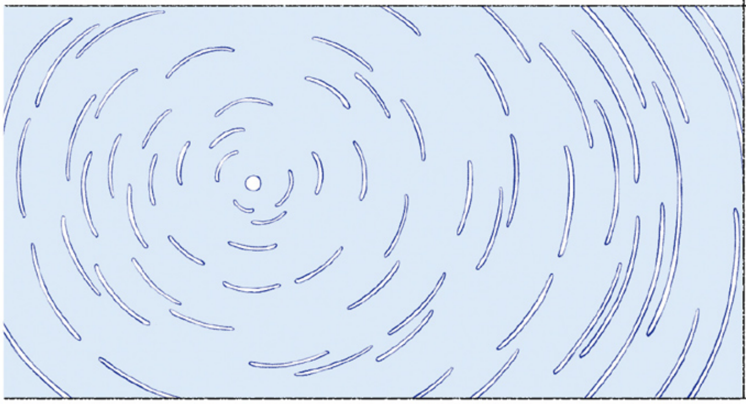
現実にはありえない「魔法」のエフェクトも、描画のベースにするのは現実世界の現象です。炎や煙、風や水、稲妻や爆発などの自然現象や物理現象をミックスして作っていきましょう。

Scene	Explanation
	中心を決め、放射線のアタリを取ったあと、同心円と正方形を組み合わせ、いわゆる「魔法陣」を作る。
	魔法陣の内側から、外側へ向かって発するエネルギーを炎の形で描き加える。
	稲妻を周囲に描き加え、魔法が持つ迫力と破壊力を強調する。
	逆巻く風や水、燃え盛る炎など、ほかのエフェクト表現と組み合わせてみてもよい。

Title:

星々の描き方

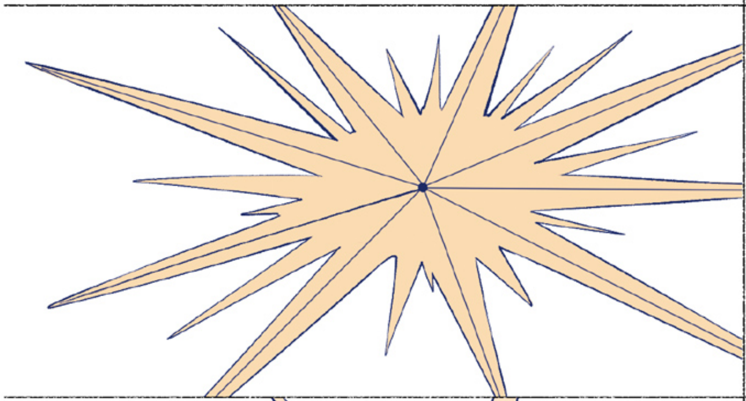
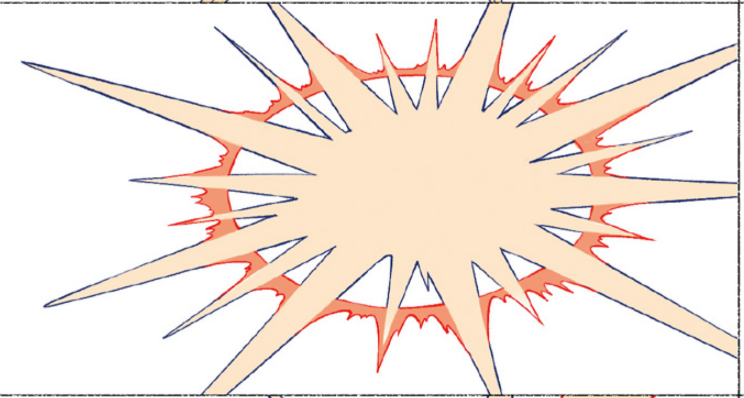
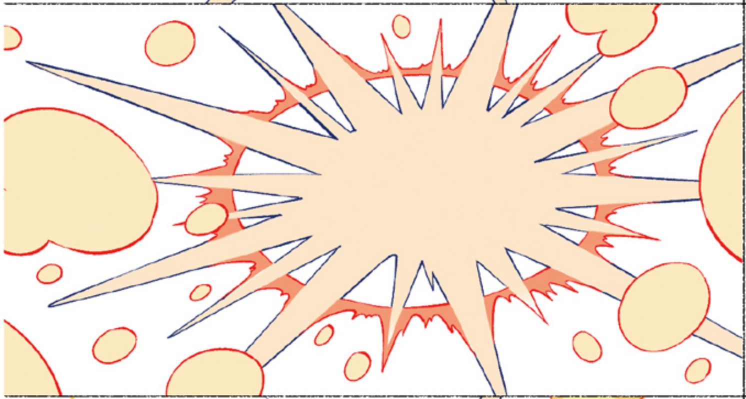
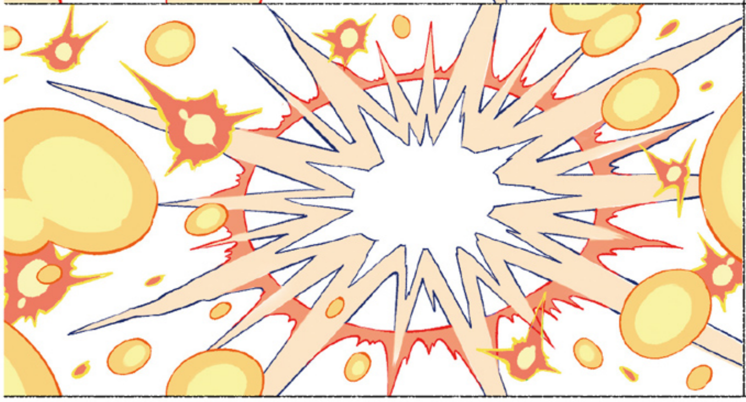
美しく尾を引く流星や彗星、北極星を中心とした星々の軌跡など、星のエフェクトは幻想的で印象的な表現ばかりです。画面の奥行きや広がりを表現する際にも効果的です。

Scene	Explanation
	彗星はほうき星とも呼ばれ、幻想的で色鮮やかなほうき形の尾を引く。また小天体でもあり、楕円の軌道で太陽の周りを回るため、ゆるやかに弧を描きながら動く。
	星の光や動きを誇張したり、デザイン化、デフォルメした例。
	流星群を描く際は、先に流れの起点（放射点）を決めておくと良い。視線が散漫にならず、画面が安定し、さらに静止した背景と比較してスピード感が強調される。
	印象的な渦巻く星の軌跡。星は北極星を中心に同心円を描いて動くが、カメラのシャッターを長時間解放して、星空を固定撮影すると図のようになる。

Title:

炸裂光の描き方

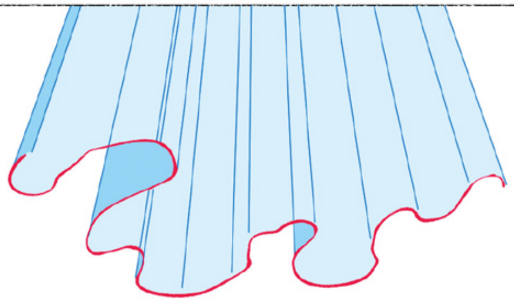
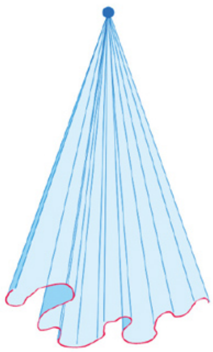
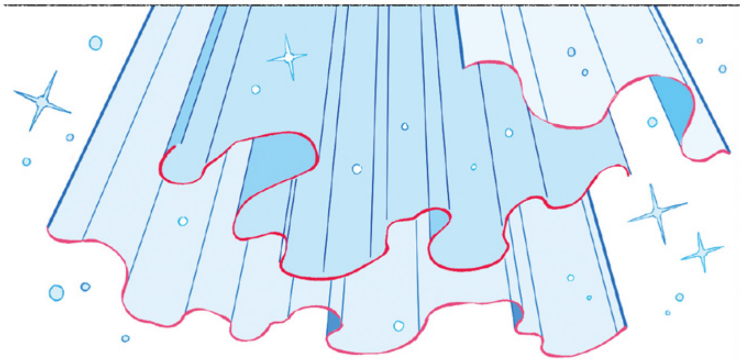
炸裂した爆発源からは、エネルギーが外に向かって大量に噴出します。それにともなう閃光は、集中線を基本に放射状に描くことで表現するとよいでしょう。

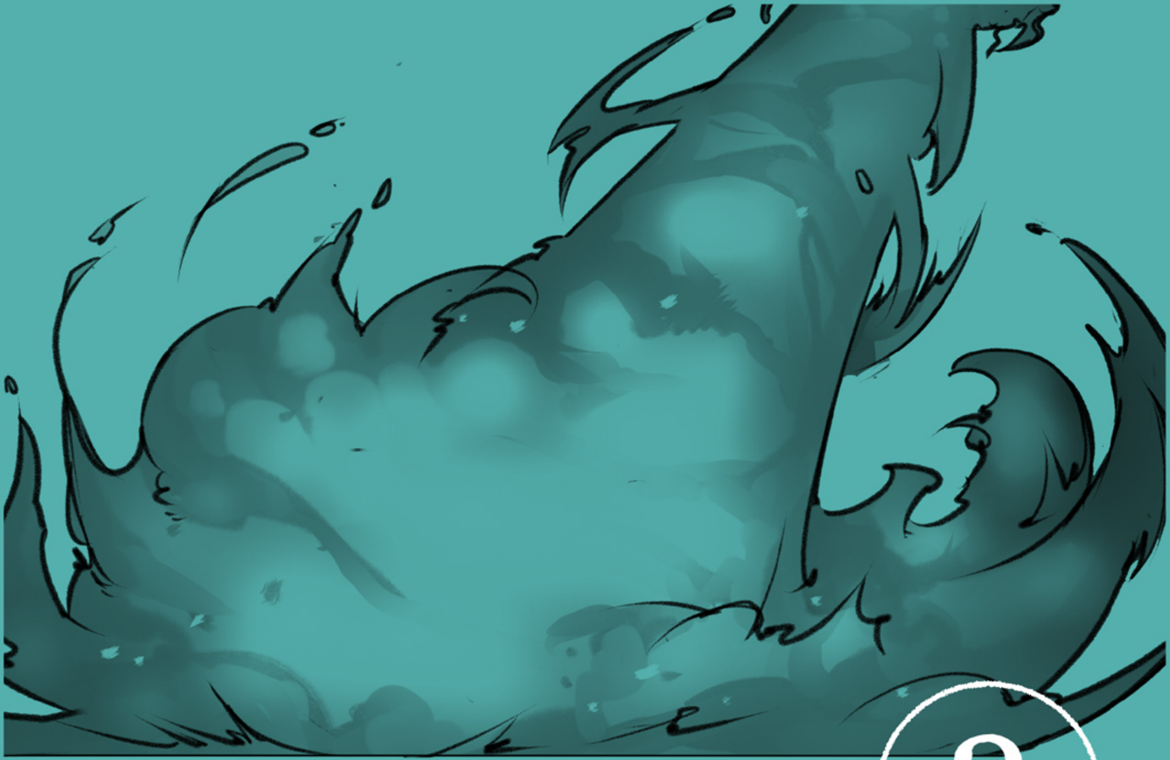
Scene	Explanation
	攻撃が対象に接触し、炸裂する際の強い光を表現する。まず放射状光のアタリとして集中線を描く。
	攻撃の強烈さを表現するため、着弾点の少し外側に衝撃破を描く。
	スパークして周囲に散らばる円形の大小の光を描く。散らばる光の大きさの違いが、遠近感と臨場感を強調する。
	要素が混み合っている箇所、空いている箇所、線の太さなど全体のバランス見て、微調整を加える。周囲に大小の爆発形のエレメントも加え変化をつける。直線を曲げると空間のゆがみが表現できる。

Title:

オーローラの描き方

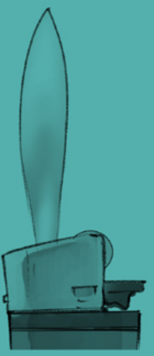
オーロラの光は、カーテンやプリーツスカートと同じように、凸凹が明暗を作り出すので、その境界に縦方向のヒダのラインが入ります。ゆらゆらと揺れながら、空を覆い尽くすイメージで描いていきましょう。

Scene	Explanation
	まずオーロラの下部、カーテンの裾にあたる波形のアタリを描く。
	オーロラのカーテンの凸凹が作り出す明暗の境界を意識しながら、縦方向のヒダを描く。
	オーロラのカーテンのヒダを描く際、縦方向のパースの消失点を設定しておく。放射状になったカーテンは、広角レンズで撮影したようにも見え、夜空と宇宙のスケール感を強調できる。
	前後にもカーテンを描き足し、細部を修正しながら仕上げる。周囲や前後に星々の光も描き足す。



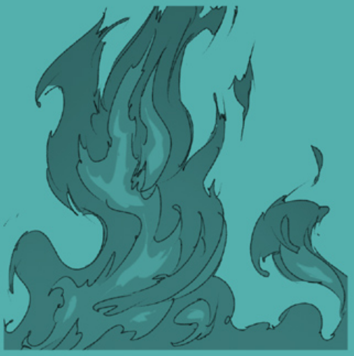
3

炎系のエフェクト

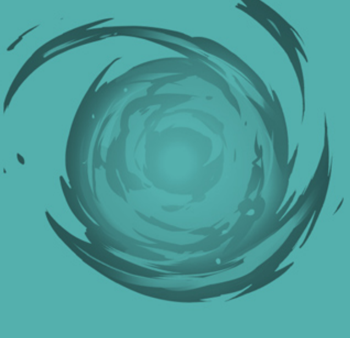


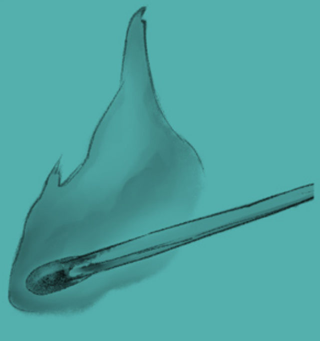
ギャラリー

「つくしのムック」
「どろろ」
「アズールレーン」



炎の基本表現
炎の応用表現
炎の描き方
火球の描き方
火炎放射の描き方
発砲炎の描き方





火のエフェクト

「つくしのムック」

小人がマッチで暖炉に火を入れるカット。コマごとにシルエットを変化させる火はもちろん、ころころと移り変わる小人の表情や、髪の毛の動き、体全体を大きく使った芝居が面白い。

「つくしのムック」
制作：新映像文化研究会 ShinE／2017
https://youtu.be/f8L47zd_xOk

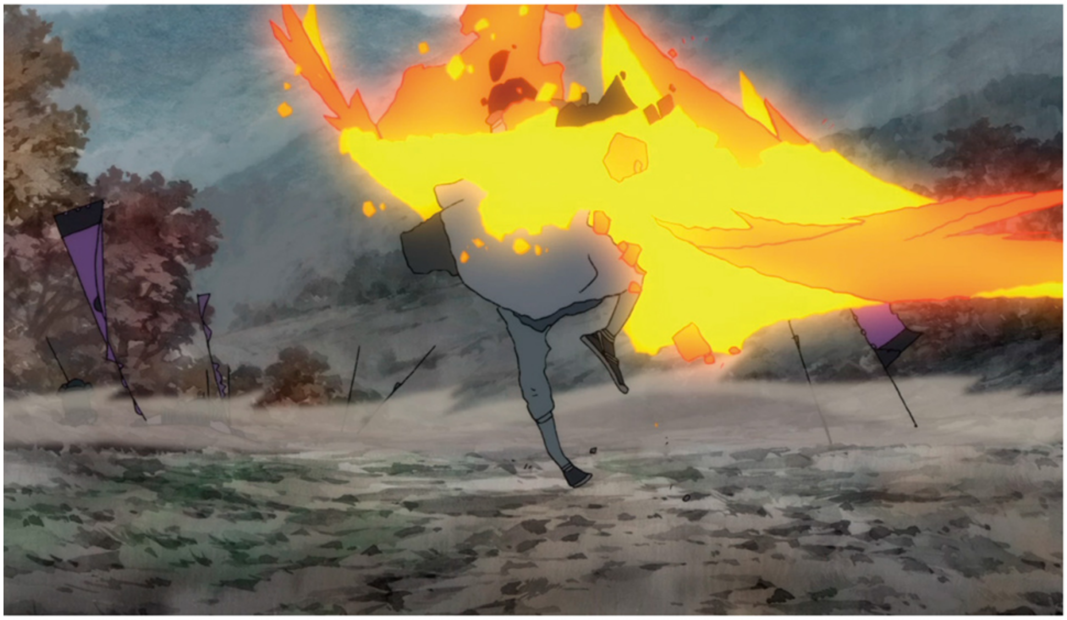
火炎放射のエフェクト

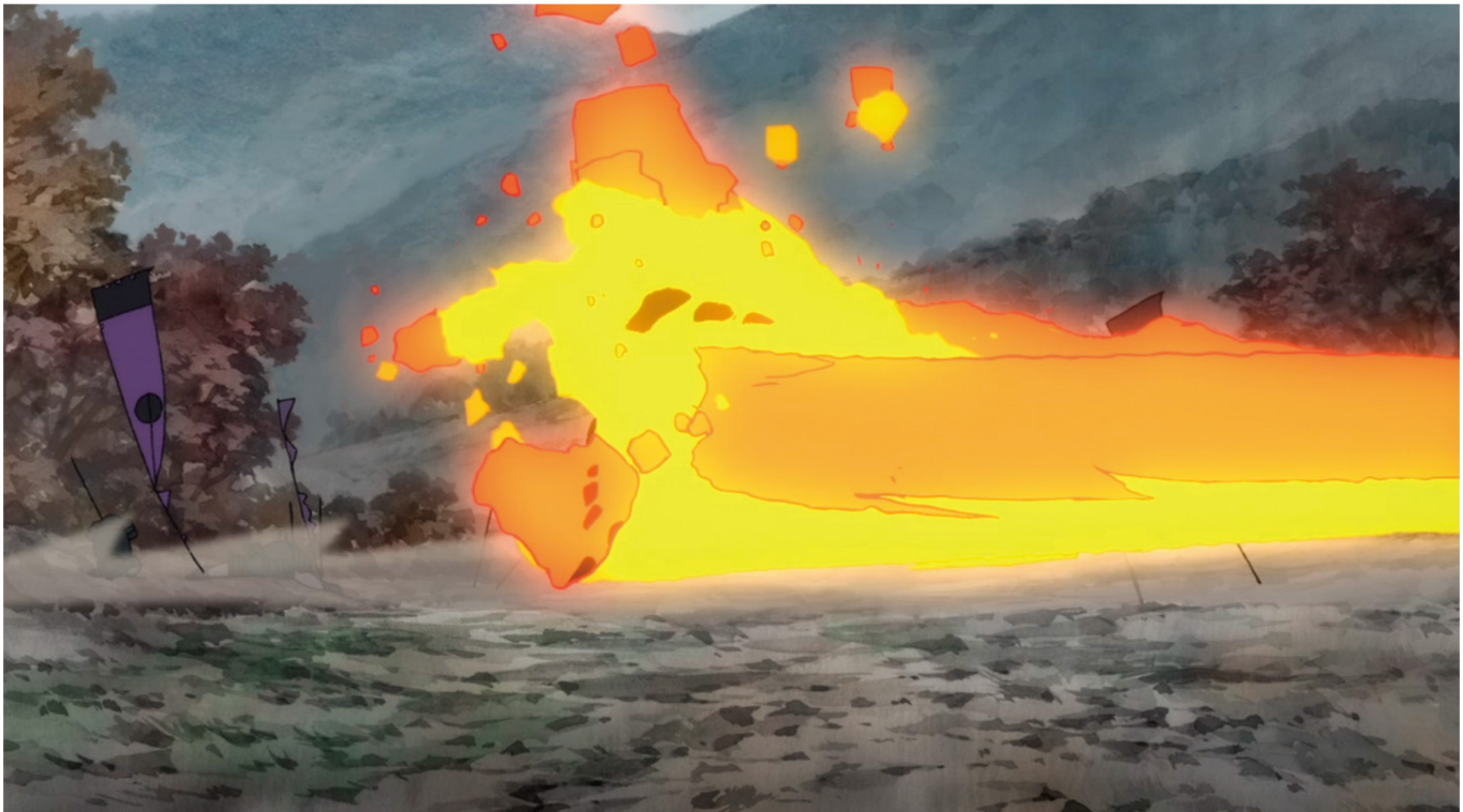
「どろろ」

妖馬ミドロ号による火炎放射のカット。放たれた火炎の先端は気流により反り上がっている。次第に火勢が強くなり、太くなった炎がうねりながら直進していく。

「どろろ」
第二十二話 縫の巻
制作：MAPPA
／手塚プロダクション
／2019
©ツインエンジン

ミドロ号の火炎放射のカット。放たれた火炎に包まれ崩れていく密偵の体、それにともない変化する火炎のシルエット。残り火と煙が風に流される表現にも注目。



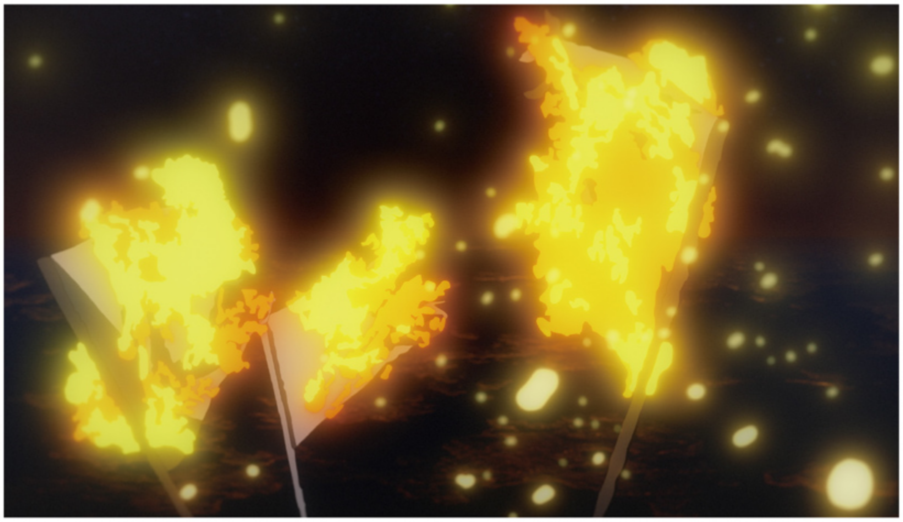


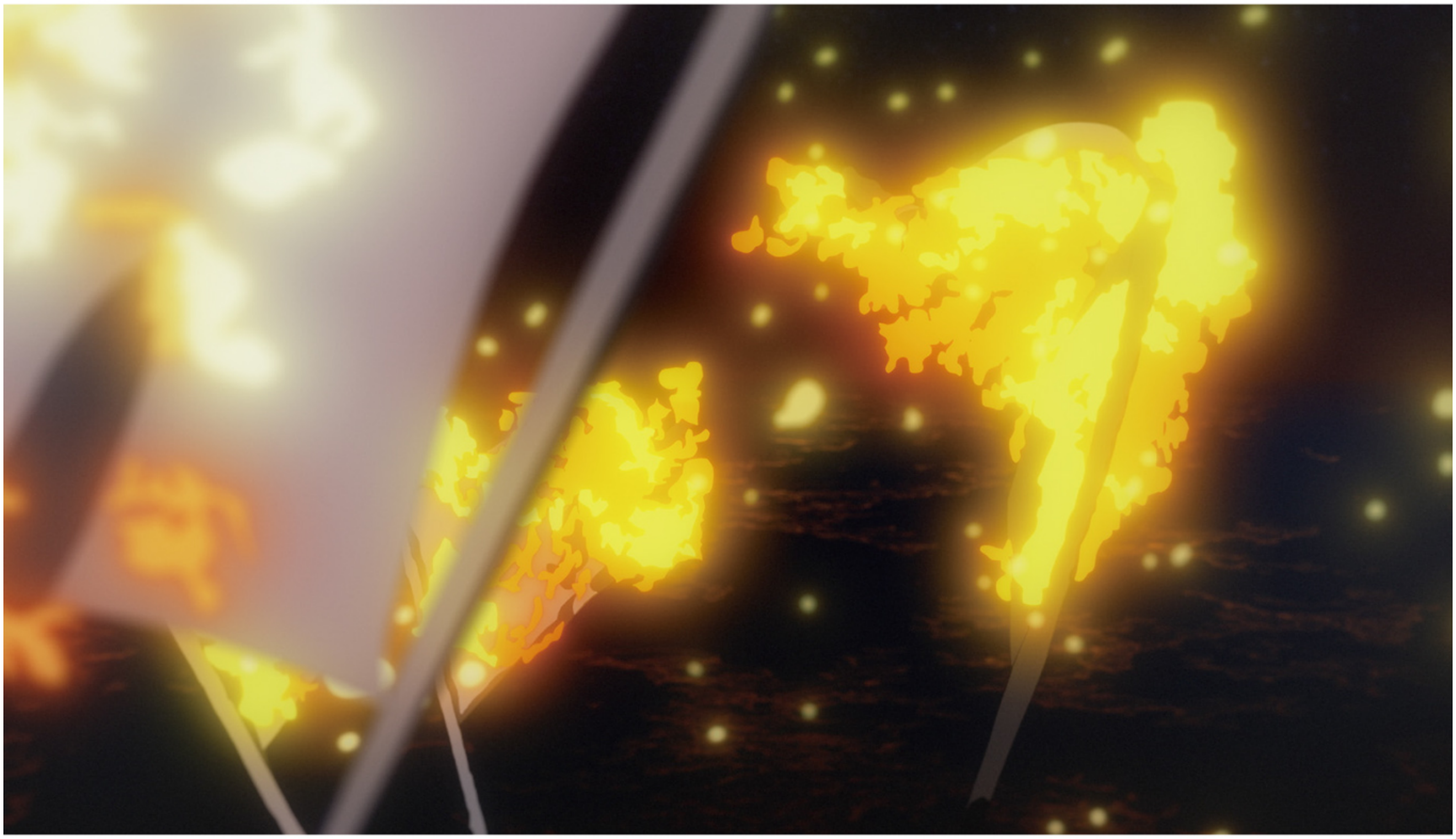
「どろろ」
第二十二話 縫の巻
制作：MAPPA
／手塚プロダクション
／2019
©ツインエンジン

炎上のエフェクト

「アズールレーン」

エンタープライズの心象風景。こぼれ落ちるような細かい炎の表現に注目。風になびく旗に合わせて、炎も形状を変化させていく。

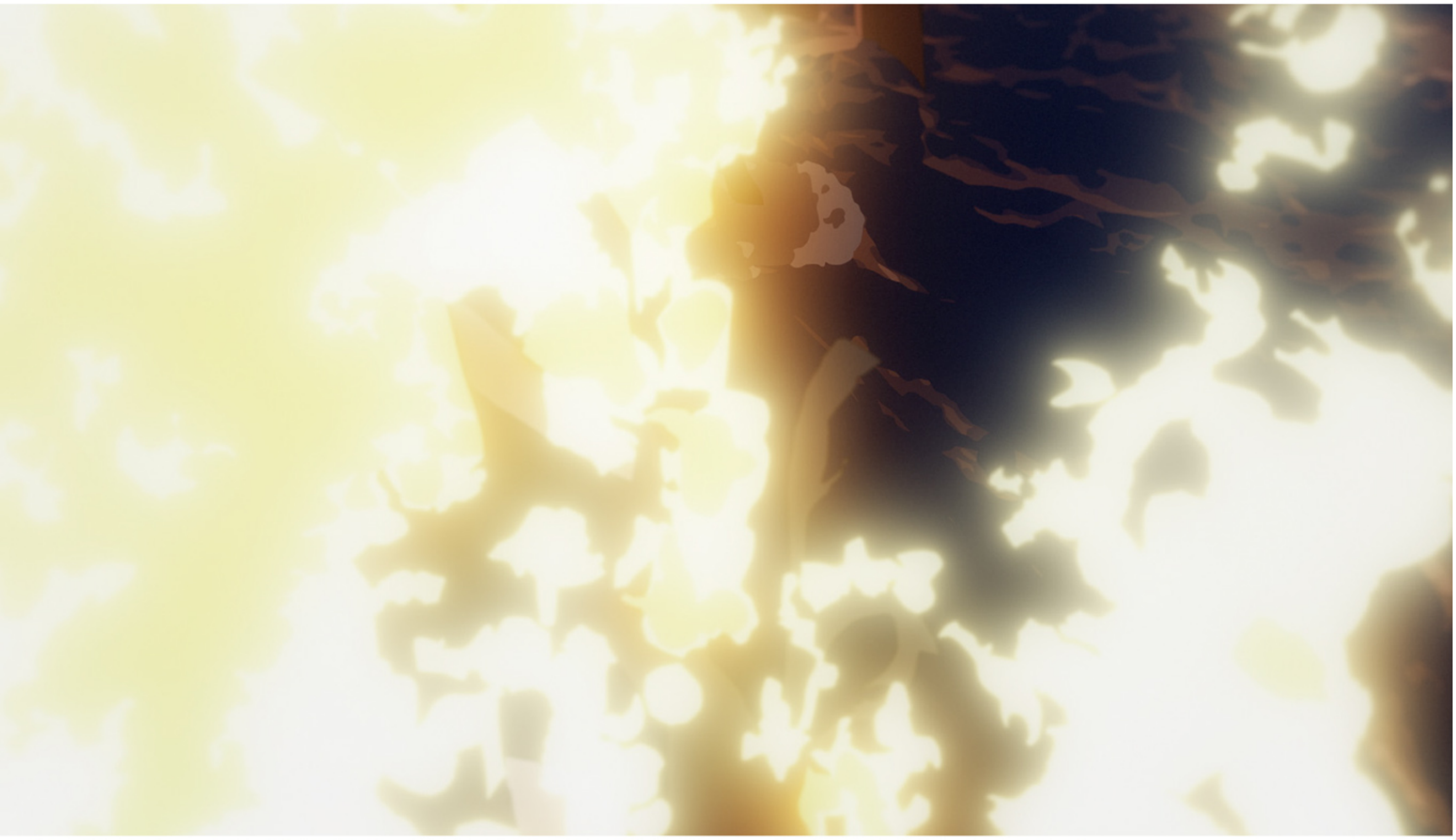


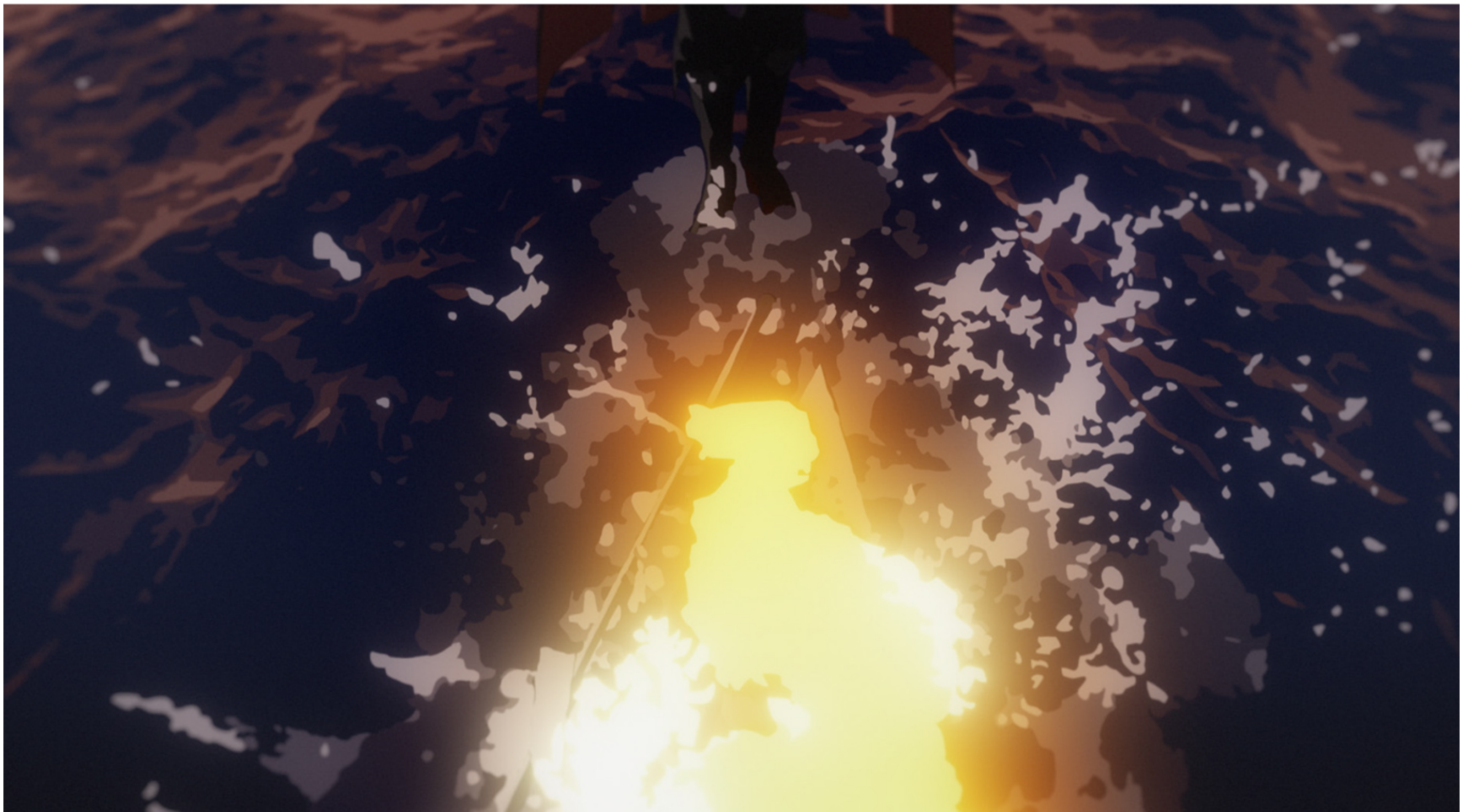


TVアニメ
「アズールレーン」
Blu-rayより
発売元：STORY
販売元：東宝

©Manjuu Co., Ltd.,
Yongshi Co.,Ltd.
& Yostar, Inc.
アニメ「アズールレーン」
製作委員会

エンタープライズの心象風景。炎をまとった旗が水面に倒れ込むカット。跳ね上がる水しぶきとのコントラストが印象的。



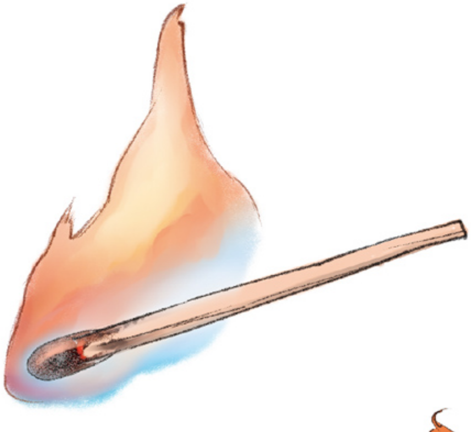


TVアニメ
「アズールレーン」
Blu-rayより
発売元：STORY
販売元：東宝
©Manjuu Co., Ltd.,
Yongshi Co.,Ltd.
& Yostar, Inc.
アニメ「アズールレーン」
製作委員会

炎の基本表現

静かに灯るロウソク、メラメラと燃え上がる猛火、画面を飛び回るファイアーボール…ひとくちに火や炎といっても、その表現はさまざまです。しかしそのいずれを描写する上でも、基本的な性質や形状を把握しておく必要があります。

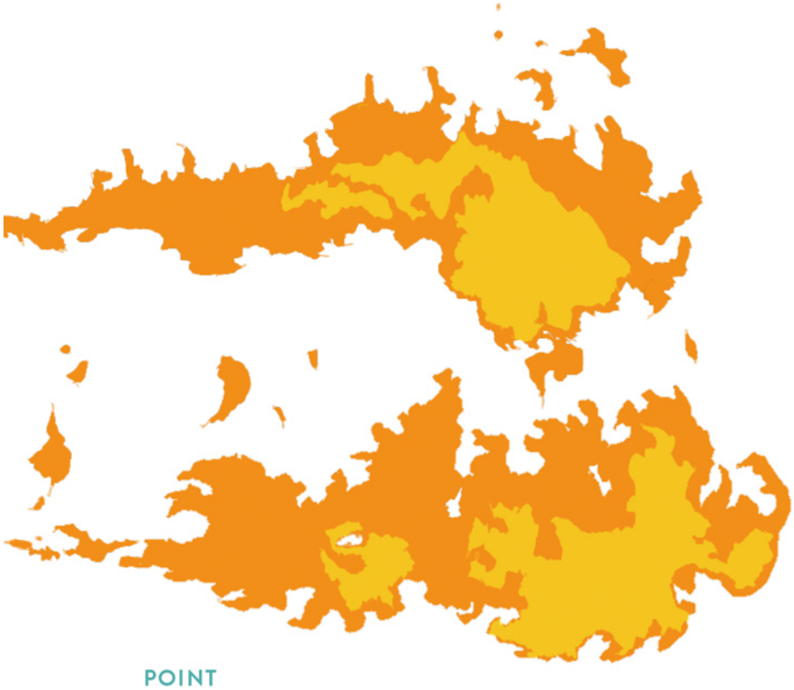
炎はその語源が「火の穂（ほのほ）」にあるとされ、本来は、酸素の燃焼により稲穂のようになった部分（光と熱を発する部分）を指すとされます。



POINT

炎の基本形

複雑に見える炎も、稲穂のような火を基本形とする。完全な左右対称に描くと、不自然な印象になるので注意しよう。



POINT

炎の揺らめき

炎は上昇気流によって上へ上へと向かうと同時に、周囲の気流や燃料の性質の影響を受けやすく、形状も一定しない。炎のフォルムはS字カーブを意識すると、動きを表現しやすい。

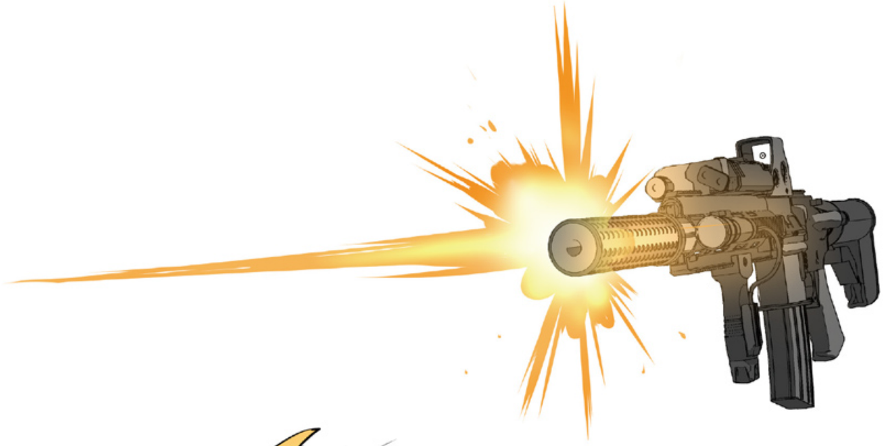
火は燃料と熱と酸素によって燃え上がって炎となり、また熱によって生じた上昇気流で、常に波を打つようにのぼって行く性質があります。

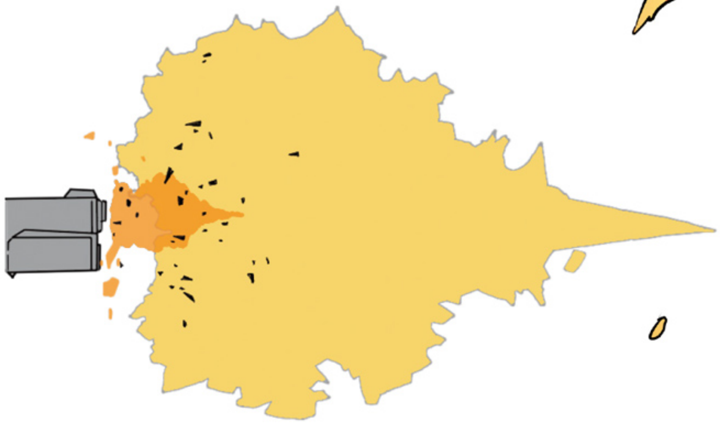
基本的なフォルムとしては「ライターやろうそくのようにまっすぐ伸びるタイプ」「上昇気流で先端が波打つタイプ」「丸まって飛ぶ火球タイプ」などがあります。基本を押さえて、さまざまなシーンに応用しましょう。

POINT

目に見えない炎

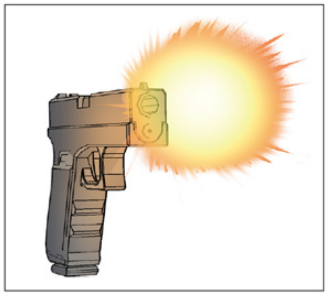
一瞬で燃焼を終えるマズルフラッシュなどは、明るい場所ではなかなか目視できない。一方で発砲の瞬間を表現する上ではわかりやすい演出でもある。



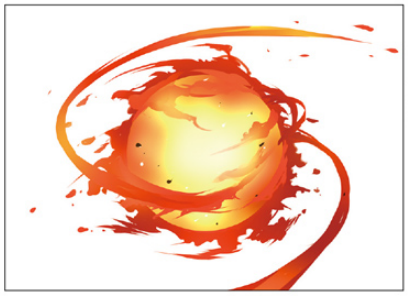


▶▶ 応用表現

炎のエフェクトもアクションシーン、バトルシーンに応用されやすい重要な表現です。以降ではここで紹介した以外にもさまざまな表現を紹介していきます。また、特に煙・光のエフェクトと親和性が高いので、複合的な表現も見ていきます。



発砲炎



火球

火炎放射

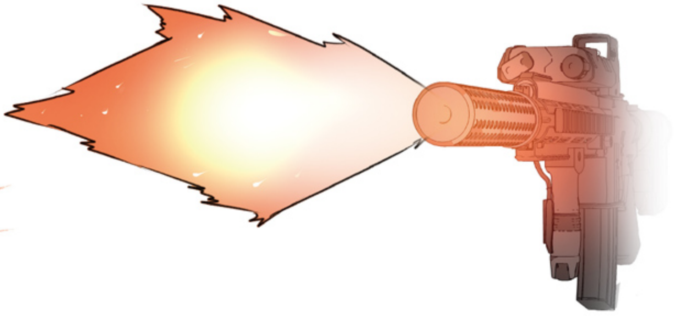
炎の応用表現

火炎放射

ドラゴンの火を噴く表現も、火炎放射器を参考にすると良いでしょう。初期の怪獣映画でも、怪獣の口に火炎放射器を仕込むことがありました。コミカルなシーンでは、激辛料理を食べたキャラが火を噴く表現などもあります。

↑ 火球

浮遊する怪しげな火の玉、高速回転しながら飛んでくるファイアーボールなど、現実にはありえないファンタジックな表現として用いられます。しかしその基本は、やはりそれぞれの炎にあり、炎の集合体と考えるとよいでしょう。



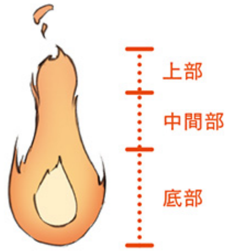
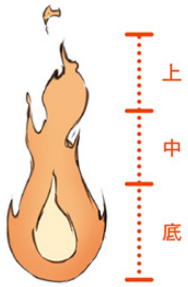
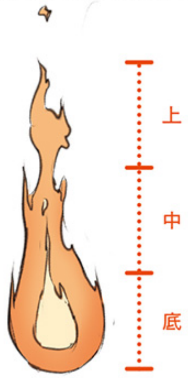
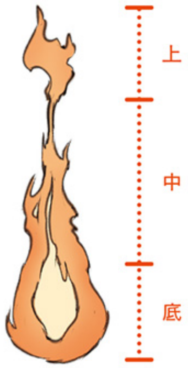
↑ 発砲炎

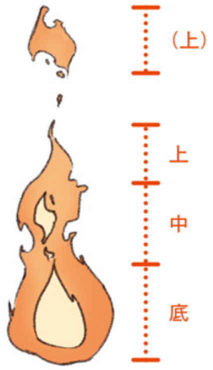
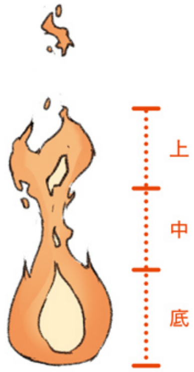
マズルファイアとも呼ばれる発砲時の閃光は、明るい場所で目視することは難しいものの、イラストや漫画ではしばしば誇張して表現されます。煙や光との複合的なエフェクトとして捉えましょう。

Title:

炎の描き方

炎は左右対称ではなく、ゆらゆらとS字カーブを描いて上下左右に揺れ続け、上昇していく性質があります。昇っては消え、また新しい穂先ができる自然な流れを表現しましょう。

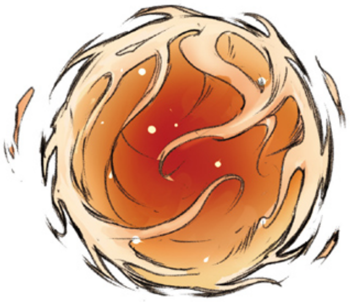
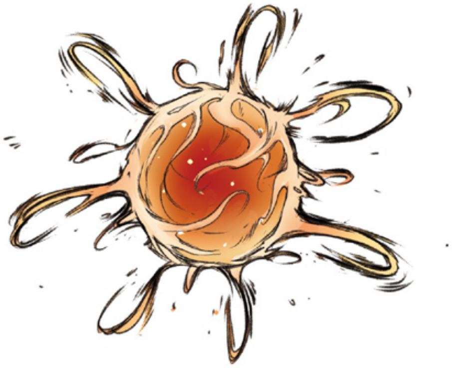
Scene	Explanation
	熱による上昇気流で、炎は波打つように燃え上がる。先端が細くなり、炎は稲穂に似た形状になる。「幅広の底部」「少し細くなる中間部」「穂先に似た上部」の三つに分け、それらが重なり合うイメージで描くと形が取りやすい。
	炎が上昇気流に引っぱられて、特に中間部と上部が細く伸び上がっていく。
	上昇気流によって、上部がさらに伸び上がり、引っ張られた中間部も細く伸びていく。
	中間部はどんどん細まっていき、やがて上部と分離し始める。

Scene	Explanation
 	上部が炎から分離したあと、もともとの中間部の上に新しい穂先が生まれる。
 	分離した穂先は小さくなって最終的には消えてしまう。一方で新しい穂先は大きくなっていく。
	また中間部分が細くなり、ここまでの流れを繰り返す。 底部は比較的安定しており大きく形が変わらないのに対し、中間部、上部は絶えず波うち、ゆらぎながら形を変える。
	同じ場所で長い間燃え続ける炎は、形が変化しても、面積はあまり変化しない。燃料と酸素の量が同じならば、一定の面積で燃え続ける。

Title:

火球の描き方

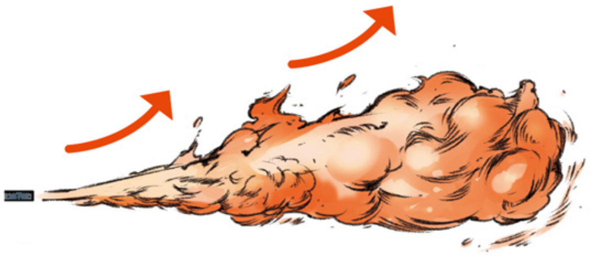
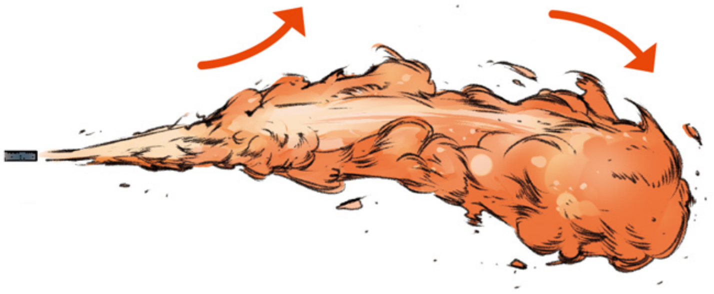
燃料と酸素がなくても燃え続け、生き物のように動く火球・エネルギーボール。想像上の存在に説得力を持たせるために、現実の炎の特徴も盛り込んでみましょう。

Scene	Explanation
	目標に向かって回転しながら飛んで行く火球の例。まずは円の中心から、渦巻きを意識しながら炎の波を描き入れる。円の外側に長い穂先を描くことで、スピード感が表現できる。
	渦の中心をずらし、炎に「流れ」をつくることで、シルエットに変化がつき空気の動きまで表現できる。流れにそって、飛び散る火の粉を描き加えると、より雰囲気が出る。
	火球と共通する要素の多い、エネルギーボールの例。球体のパースを意識しながら、ゆらゆらとした波線を描き入れる。火球同様、側面に穂のような線も描き加えるとよい。
	球体の周囲に、放射状に伸びる光の帯を描き足す。帯の強弱が明滅を繰り返すエネルギーボールの様子を表現している。

Title:

火炎放射の描き方

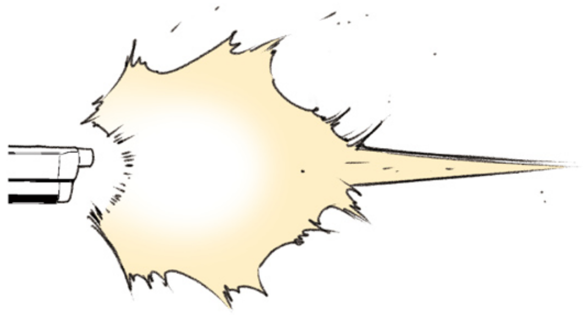
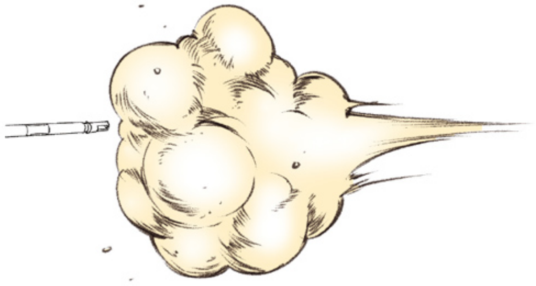
火炎放射器は、ホースから水を撒くのと同じように、可燃性の液体を圧縮ガスで勢いよく押し出します。噴射口付近では炎は直線的ですが、次第に勢い失い拡散します。

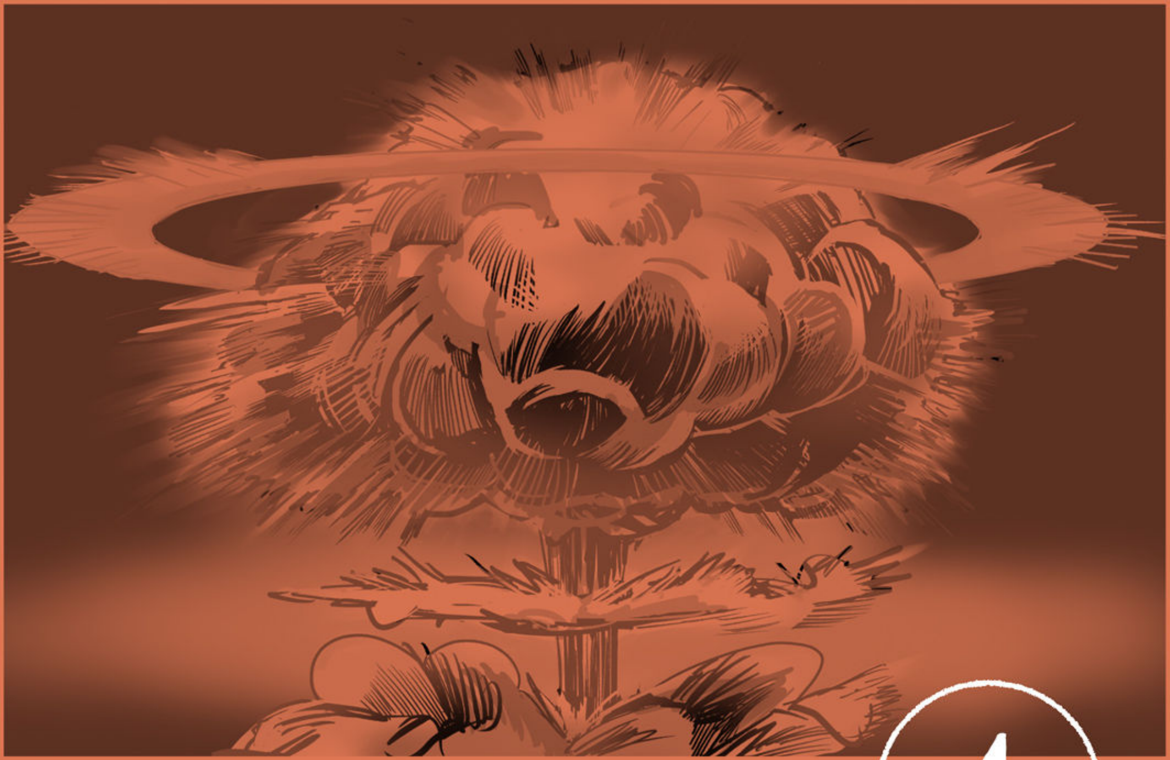
Scene	Explanation
	タンクから押し出された燃料が、銃器先端の引火点に接触して引火する。放出された炎は勢い良く直進する。
	強い勢いで放出された燃料は、次々と新しい炎となり、前の炎を押し出していく。炎の先はホースから出た水のように拡散する。 また燃焼の熱によって上昇気流が発生するため、炎は上に昇っては消えていく。
	燃料には重さがあるため、遠くまで飛んだ燃料がやがて勢いを失うと、重力によって炎は下へと落ちていく。
	燃料の噴出を止めると、炎は上昇して消えていき、残った燃料は燃えながら落下する。

Title:

発砲炎の描き方

発砲炎は一瞬の閃光であり、明るい場所ではよく見えませんが、暗闇では炎が強く輝きます。閃光、火花、煙の3つの要素で構成されるため、パーツごとに分解して考えるとよいでしょう。

Scene	Explanation
	発砲炎の表現の一例。燃焼する瞬間のガスを、線のみでシンボリックに描画している。
	集中線を使って発砲炎を表現した例。閃光の輝きと勢いをより強調している。
	ガスの燃焼後に発生した煙を強調した例。煙の丸いフォルムが、直線的な発砲炎と対比され、勢いを強調している。
	よりコミカルに表現した例。火花に煙をデフォルメした漫符を加えれば、勢いのあるポップな仕上がりになる。



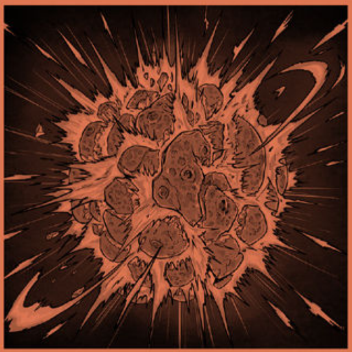
4

爆発系のエフェクト

ギャラリー

「Under the Dog」
「アルドノア・ゼロ」
「フリップフラッパーズ」

爆発の基本表現
爆発の応用表現
爆発の描き方
衝撃波の描き方
破砕の描き方
噴火の描き方
超爆発の描き方



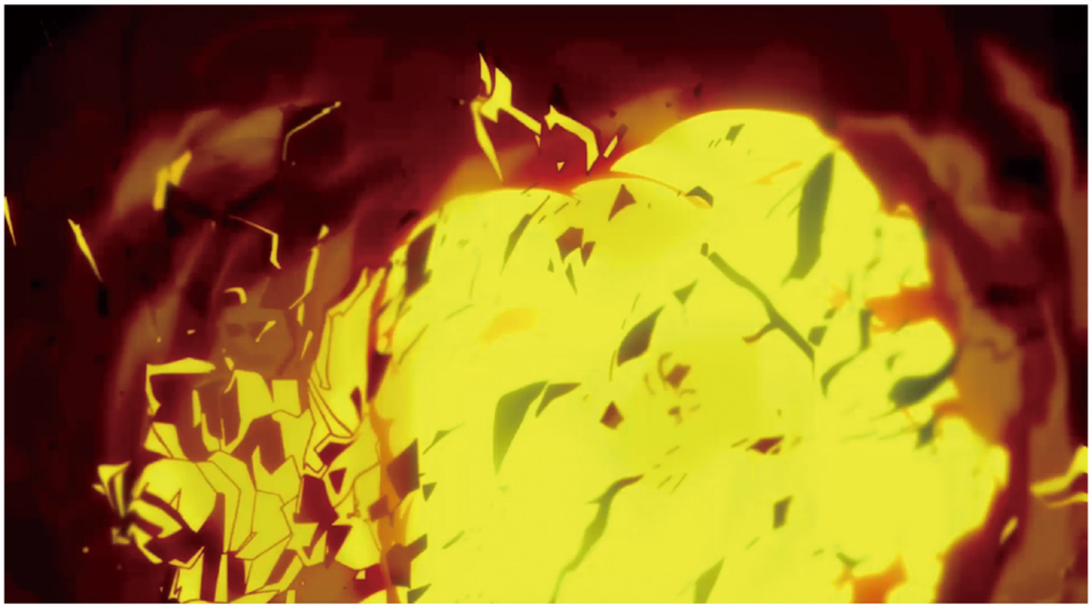
爆発のエフェクト

「Under the Dog」

学校施設への空爆カット。複数のミサイルがバラバラのタイミングで着弾し爆炎を上げる。爆発中心部の色から時間経過による温度変化が見て取れる。

「Under the Dog」
制作：キネマシトラス
x オレンジ
©2014 Jiro Ishii
©2014 Yusuke Kozaki
©2015 Under the Dog,LLC

ミサイルがヘリに接触し爆発するカット。表現の異なる複数回の爆発はもちろん、爆発のたび破壊が進んでいくヘリの形状にも注目。



「Under the Dog」
制作：キネマシトラス
x オレンジ
©2014 Jiro Ishii
©2014 Yusuke Kozaki
©2015 Under the Dog,LLC

超爆発のエフェクト

「アルドノア・ゼロ」

揚陸城の地球降下シーン。彗星のように尾を引きながら地表と衝突、キノコ雲をともなう巨大な爆発を起こす。ホワイトアウトや画面ブレも効果的に用られている。

「アルドノア・ゼロ」
第1話
火星のプリンセス
―Princess of VERS―
制作：A-1 Pictures + TROYCA / 2014
©Olympus Knights / Aniplex・Project AZ

破砕のエフェクト

「フリップフラッパーズ」

パピカが触手攻撃を避けるカット。砕かれた固い地盤とやわらかな土煙の表現が対照的。配色のコントラストもさらに印象的な画面をつくりあげている。

「フリップ
フラッパーズ」
第3話 ピュアXLR
制作：Studio 3Hz
©FliFla Project

爆発の基本表現

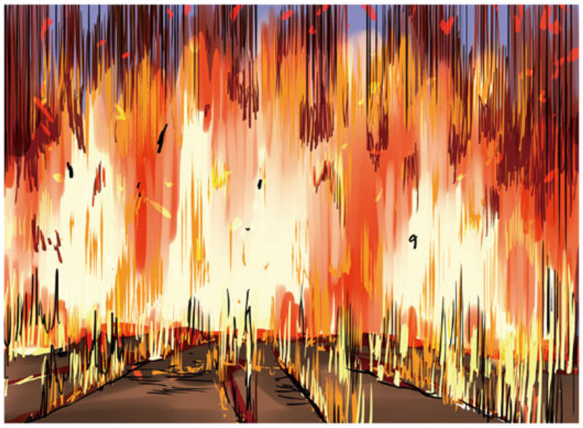
爆発は猛烈なエネルギーをともなう化学反応です。中心部の強い膨張エネルギーにより、気体や液体や物質の体積が急激に変化したり、圧縮されていた力が一瞬にして解放されることで、閃光・爆音・衝撃波が生じ、物理的な破壊を引き起こします。

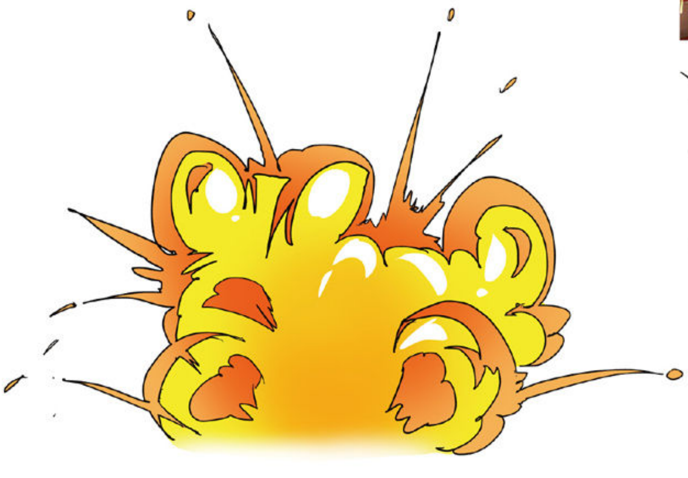
きのこ型のシルエットと、コントラストの強い配色は、大げさだが爆発「らしさ」がある。

POINT

爆発の形状

爆発は発生要因や周囲の環境によってその形状が変化する。表現方法や効果もさまざまなので、どの瞬間を切り取って描くかを考えよう。





コミカルな表現

リアルな表現

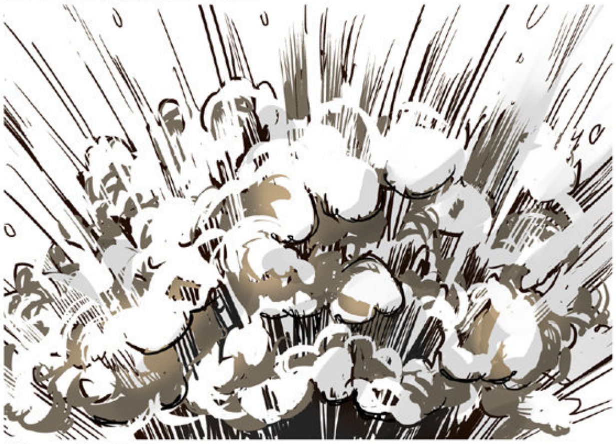
爆発はバトルやアクション、アドベンチャーなど、パワフルなシーンに欠かせない表現のひとつです。エフェクトの王道とも言える表現で、火山の爆発、核分裂をともなう爆発、室内の爆発、水中の爆発など、発生する状況によっても表現が大きく異なります。

POINT

破壊と飛散物

爆発によってもたらされる破壊を描くことで、間接的に爆発の威力を示すことができる。炎や爆風、爆炎、破片などを、効果的に画面に取り入れよう。

複数色での爆発表現



単色での爆発表現

▶▶ 応用表現

以降では単なる「爆発」だけでなく、爆発をともなう現象や、爆発に準じる表現も紹介しています。一見異なる表現に見えても、共通する部分や、複合的な表現が多いので、いくつかのパターンをまとめて把握しておきましょう。

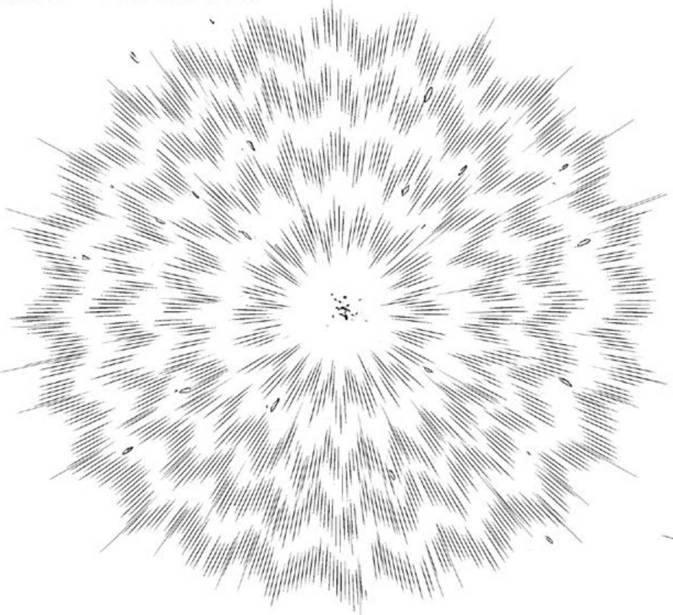
衝撃波

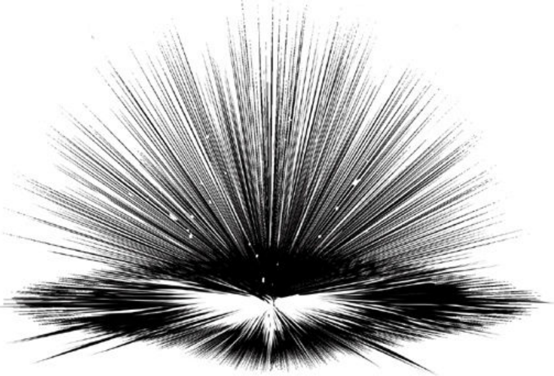
超爆発

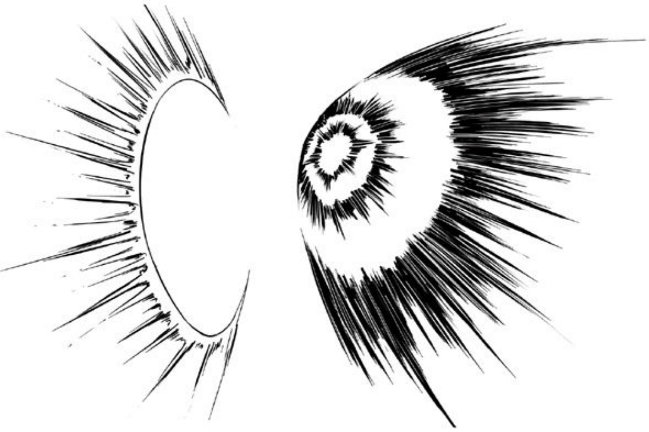
破砕

噴火

爆発の応用表現





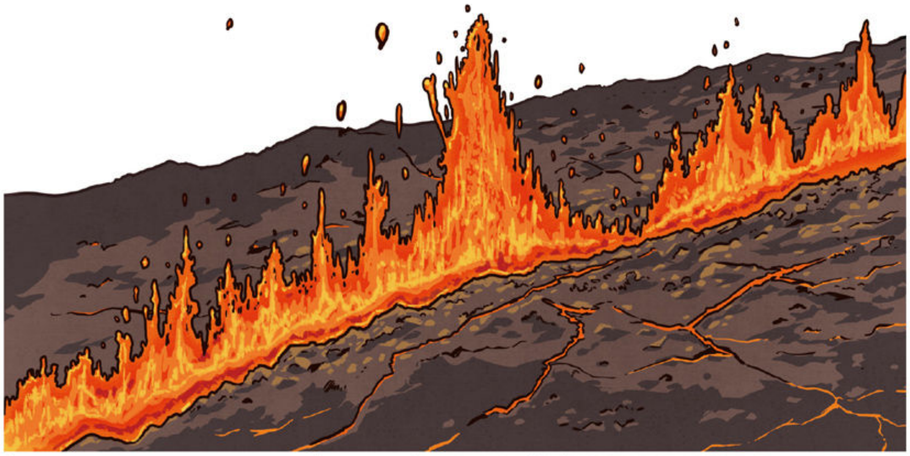


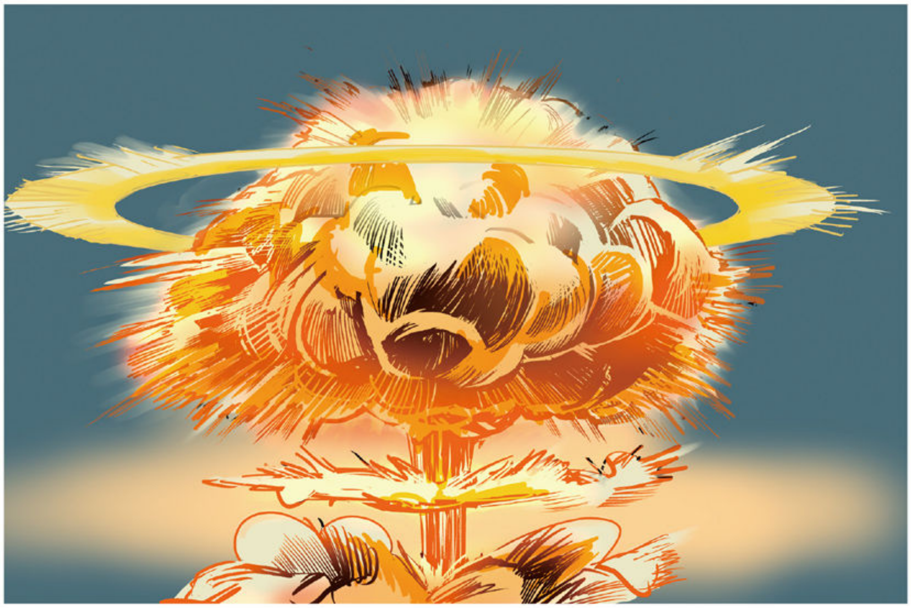
↑ 衝撃波

爆発などによって生じる、急速な空気の揺らぎ（波）が衝撃波です。実際に目で見ることはできませんが、その振動をエフェクトに描くことはできます。衝突や攻撃の強さを表現する際にうってつけです。

→ 噴火

水蒸気爆発、マグマ水蒸気爆発、マグマ噴火など、噴火にはさまざまな種類があります。光、炎、煙、液体などの複合的な表現となるので、それぞれの特徴をいかして描画しましょう。



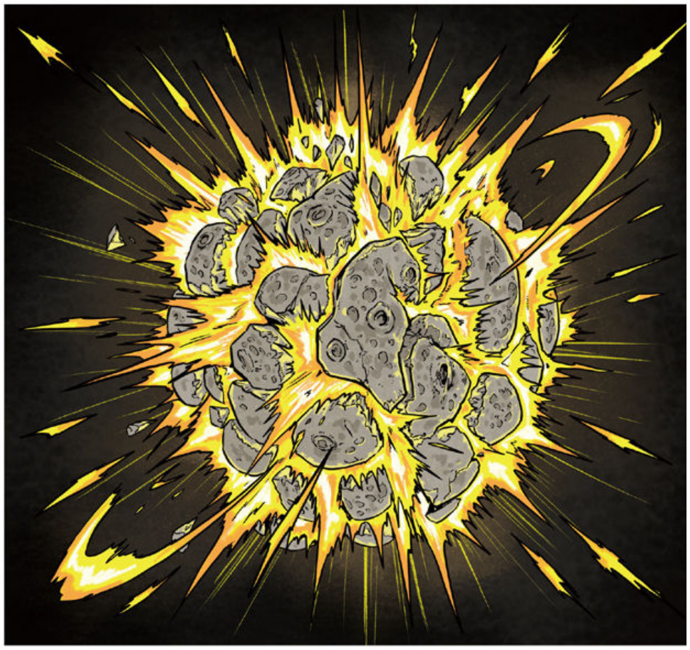


⊖ 超爆発

超巨大爆発のビジュアルエフェクト。大量の爆薬や核爆弾による超爆発の表現に用いられます。強い閃光ときのこ雲が大きな特徴です。光の強烈さ、まばゆさを表現するために、あえてモノクロを描かれることもあります。

⊕ 破砕

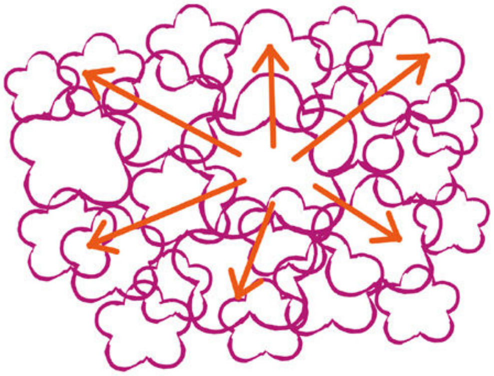
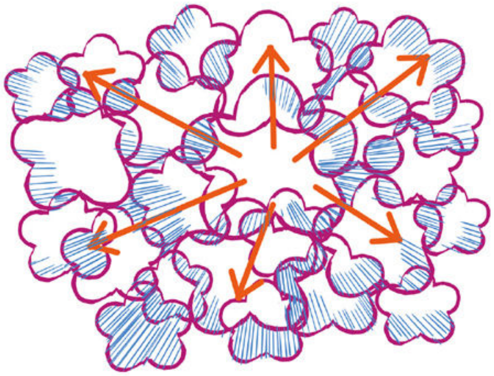
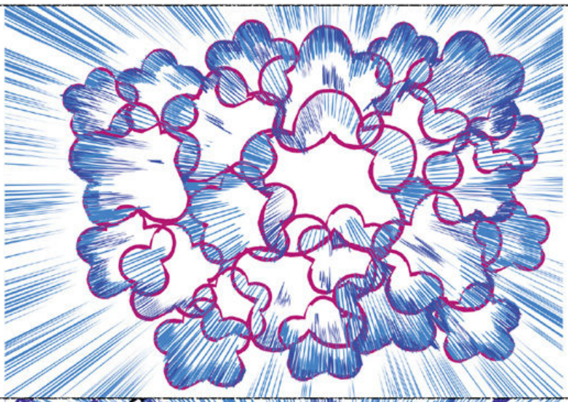
衝撃によって砕け散った破片は、材質・大きさ・重さによって、飛距離・高さ・速さが変化します。



Title:

爆発の描き方

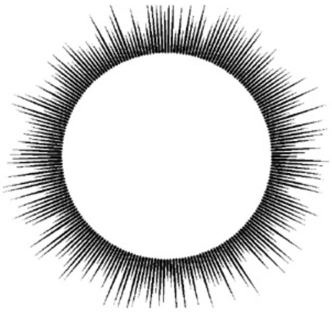
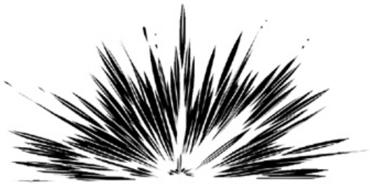
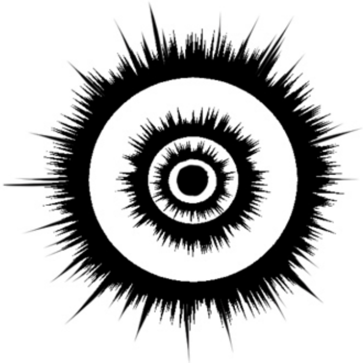
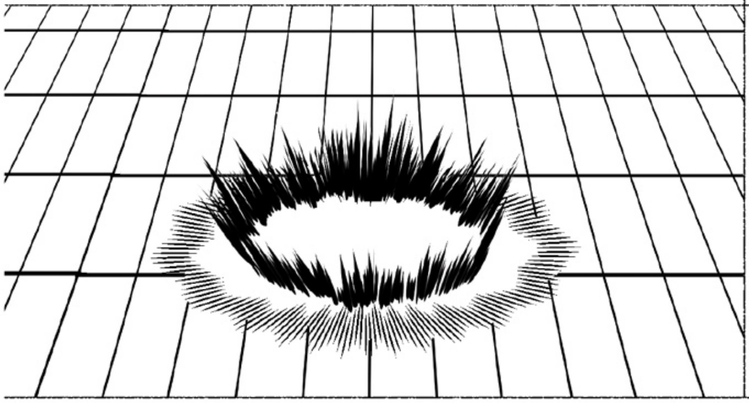
爆発による周囲への影響は、威力を示す上で欠かせません。爆風、爆煙の描写はもちろん、建物、山肌、コンクリート、ガラスなど、周囲のものが粉々になって飛び散る様子は、迫力ある画面を作りだします。

Scene	Explanation
	粉塵や爆煙、爆風が、膨張し破裂する様子をラフに描く。ここでは大小の花型が爆発の中心から飛び出すようにアタリを取った。花型同士はバランスを見ながら重ね合わせ、この集合体から爆発の形と大きさをイメージする。
	爆発の中心から発生する光は影をつくるため、花型が重なり合う部分に影を描き入れる。光と影のコントラストをはっきりさせるほど、爆発の威力の大きさを表現できる。
	爆発の形と大きさがわかるよう、アタリの内側に濃い影を入れる。背景にも中心に向かって集中線を入れた。花型の集合のアウトラインは、バランスを見てアタリから形を崩すのもポイント。
	破裂の衝撃波や粉砕物の角ばったかけらを描く。花型のフォルムと周囲の直線や鋭角が、画面に曲直の対比を作りだし、動きと迫力を強調する。

Title:

衝撃波の描き方

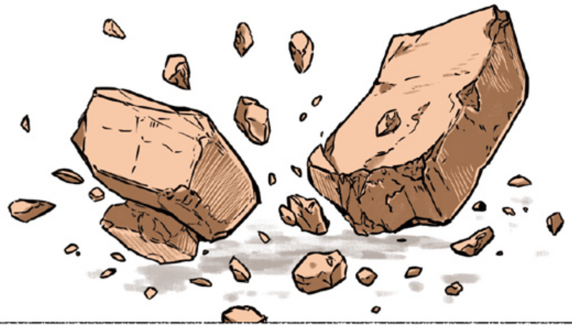
肉眼で見られない衝撃波は描線によって表現されます。衝撃がドーム状に広がっていく様子を線で表現し、それらを組み合わせたり、角度を変えたりすることで、さまざまなシーンで応用できます。

Scene	Explanation
	「ウニフラッシュ」と呼ばれる表現をアレンジして衝撃波をつくる。まずは集中線の内側を白く塗りつぶし、図のような形を作る。
	ウニフラッシュに角度をつけて切り取り、衝撃波を表現する。上空へ放出する高角度のパターン、地面に近い低角度に広がるパターン、地面に沿って発するパターンなど、使い方はさまざま。
	複数の角度の衝撃波を組み合わせる表現も有効。
	見る人に違和感を持たせないように、衝撃波エフェクトが周囲の遠近感とマッチしていることは重要なポイント。遠近グリットを敷いて、楕円のパースを確認しておく。

Title:

破砕の描き方

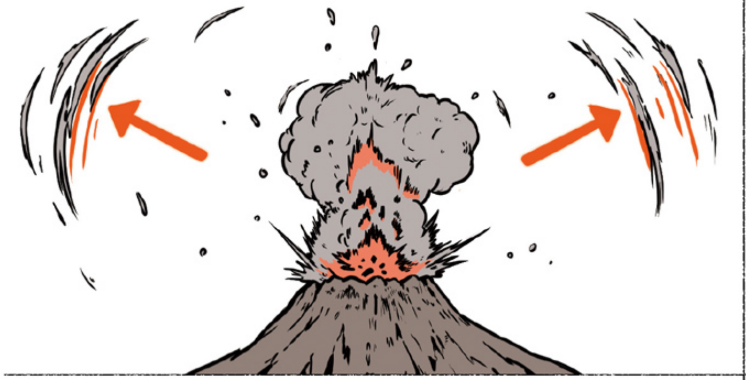
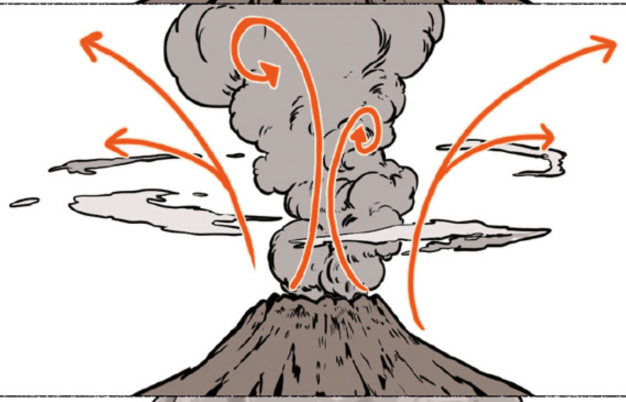
粉々になった破片は、水しぶきのように、放物線を描いて外側へ飛び散ります。壊れる前の形を意識して、パズルのピースが分かれていくように、材質や量が変化しないように気をつけましょう。

Scene	Explanation
	氷塊が硬いものに衝突した例。衝撃で激しく砕け、破片が遠くまで飛び散る。 結晶質で崩れやすい氷やガラスの破片は鋭角になる。
	暴風や雷の直撃などで木の枝が折れた例。風の強さ、枝の太さや木の種類によって折れ方が異なる。水しぶきが飛び散るように大小の木片を描き、砕け散る様子に変化をつける。
	硬くて頑丈なレンガは、砕ける前に少しだけたわむ。陶磁器やガラスとは異なり、破片は鋭角にならない。飛び散った小さな破片もあまり転がらない。
	やわらかい雪玉が割れた例。雪玉は硬いものに衝突すると粉々に崩れ、小さな雪の破片を散らしながら、あまり転がらず張りつくように静止する。 湿り気の多い雪玉は水が勢いよく飛び散る。

Title:

噴火の描き方

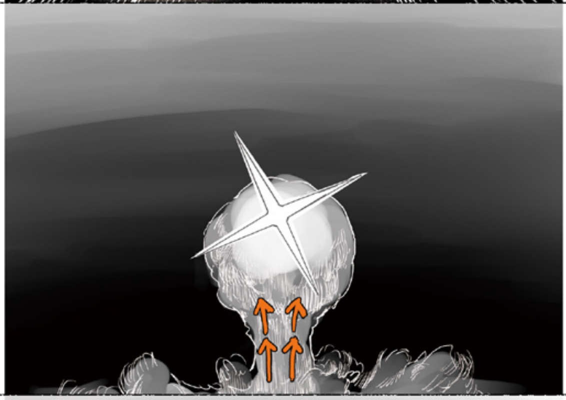
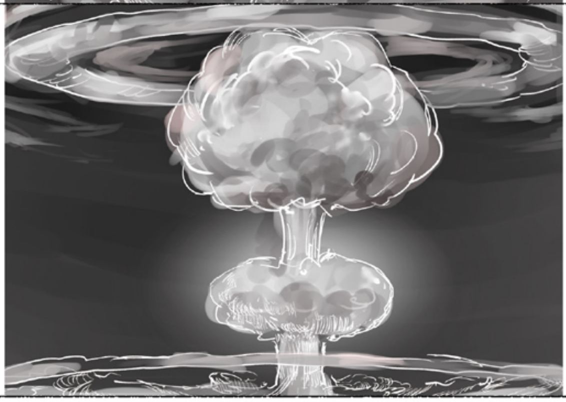
火山噴火のエフェクトは、光、炎、煙と流れ出す粘液状の液体（溶岩）の複合的な表現です。溶岩は水よりも粘り気があって重いので、山肌を流れ落ちる速度や動き方も描画のポイントとなります。

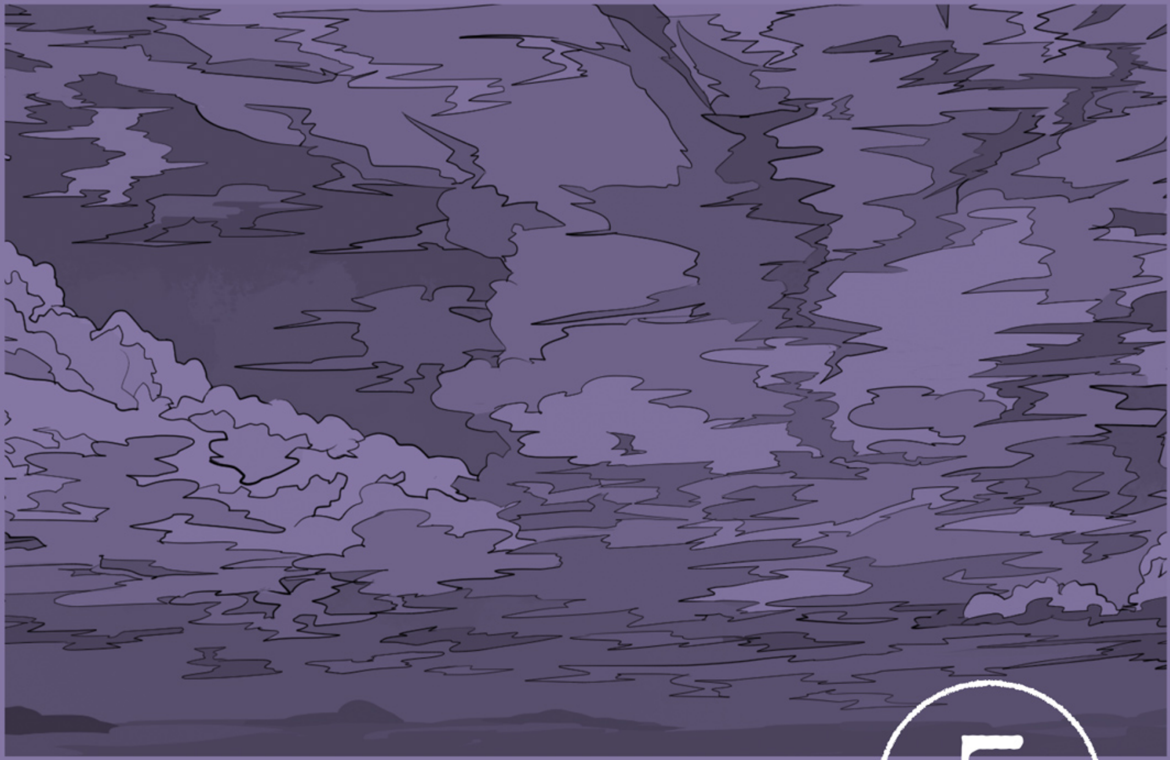
Scene	Explanation
	沸き上がってきたマグマが地下水と接触し、一気に水蒸気となった猛烈な圧力で、大爆発を起こした例。火口からのマグマで中心は光り一気に噴煙が上がる。 特に巨大な爆発では、膨張した空気が衝撃波を起こす。
	爆発は噴煙の膨張をもたらす。噴煙は粉塵を吹き上げながら渦を巻くように膨らんでいく。
	爆発の勢いが収まってきたあと、高温の噴煙が周辺の空気を巻き込みながら、舞い上がって行く。
	煙は上昇気流になって上空でまるく巨大に膨らんでいく。マグマと接触する水分が無くなったあとも、マグマの勢いがあれば、ふつふつと溶岩が噴き出し山肌をつたって流れ出す。

Title:

超爆発の描き方

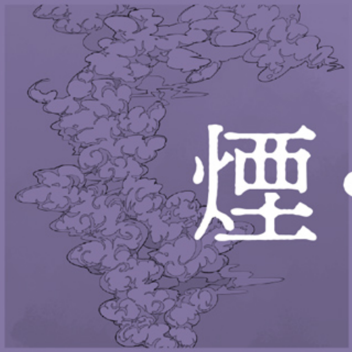
核兵器などによる巨大な爆発の表現は、強い閃光ときのこ雲が特徴です。爆発のすさまじさを強調するために、デフォルメ的な表現を取り入れてもよいでしょう。

Scene	Explanation
	爆発の瞬間、閃光が火球となって現れる。想像を絶する高温で、直視できないほどのまぶしさとなる。ここでは閃光を十字と円でグラフィカルに表現した。
	高熱の火球は上昇気流に乗って昇っていく。
	爆発の勢いが収まってきたあと、高温の噴煙が上空の冷たい空気に押し戻されながら、周辺の空気を巻き込んで回流し、舞い上がっていく。
	高熱と衝撃で上空の水分が大きなリング状の雲に変わる。この雲もやがて上昇するきのこ雲が突き破っていく。

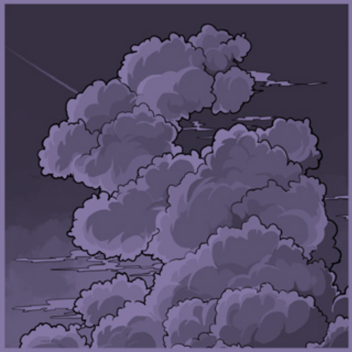


5

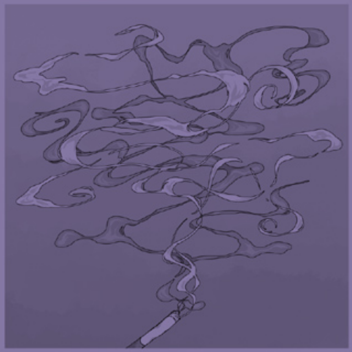
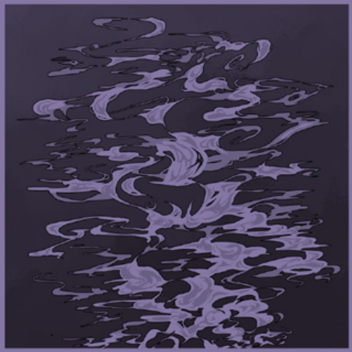
煙・雲系のエフェクト



ギャラリー
「Under the Dog」
「つくしのムック」



煙・雲の基本表現
煙・雲の応用表現
煙の描き方
線状の煙の描き方
積雲の描き方
高積雲の描き方
巻雲の描き方

煙のエフェクト

「Under the Dog」

ミサイル発射シーン。後ろから煙を噴射しながらミサイルが目標へと向かっていく。まっすぐ伸びる煙と、そこからちぎれた小さな煙が、ミサイルの速度を表現している。

「Under the Dog」
制作：キネマシトラス
x オレンジ
©2014 Jiro Ishii
©2014 Yusuke Kozaki
©2015 Under the
Dog,LLC

ミサイル発射シーン。2カット目のはじめはカメラがミサイルを横から捉えている。

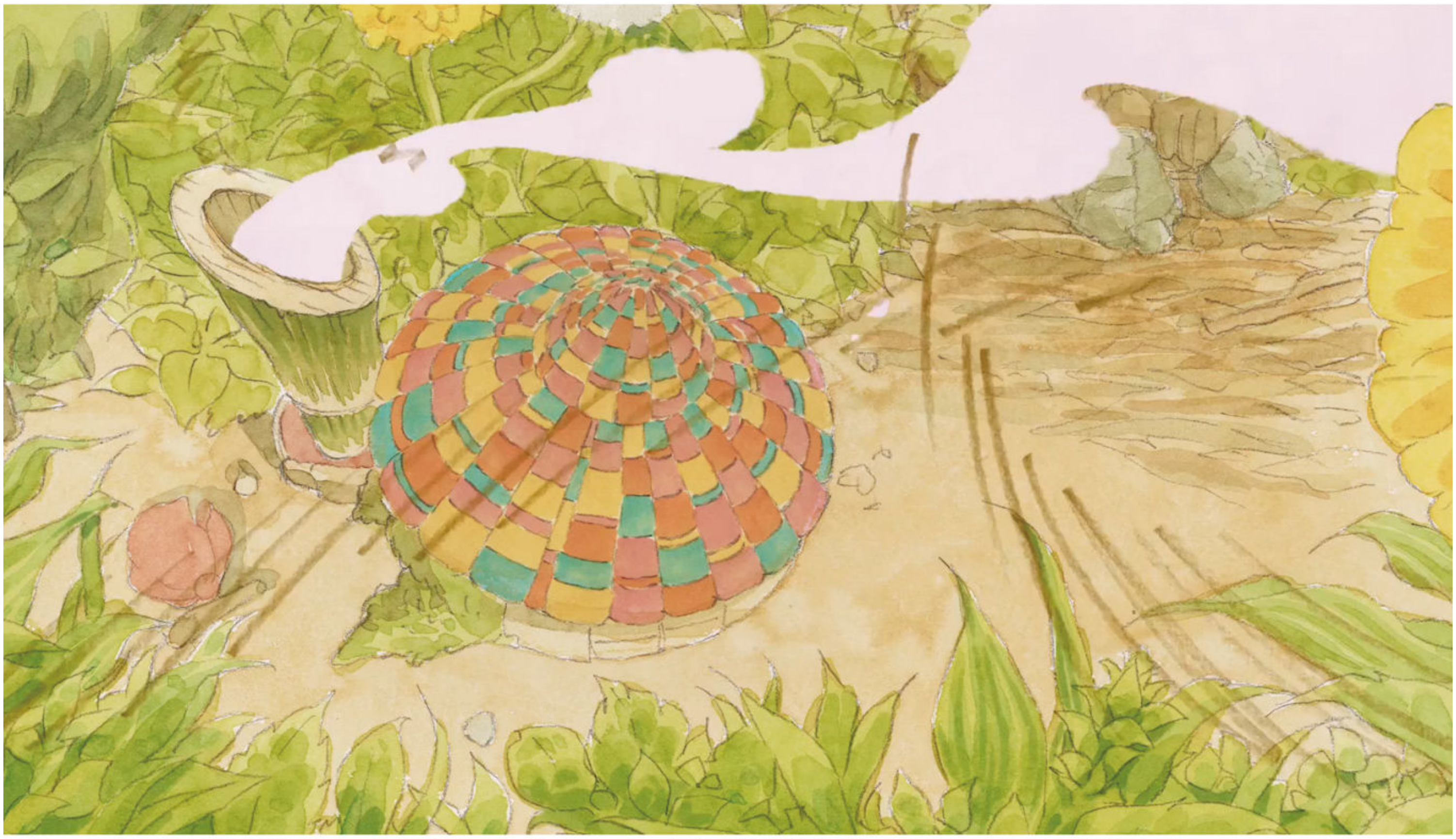
ミサイルの軌道を追って、最終的に地上を見下ろす画面に切り替わる。アングルごとに異なる立体的な煙の表現に注目。

「Under the Dog」
制作：キネマシトラス x オレンジ
©2014 Jiro Ishii
©2014 Yusuke Kozaki
©2015 Under the Dog,LLC

煙のエフェクト

「つくしのムック」

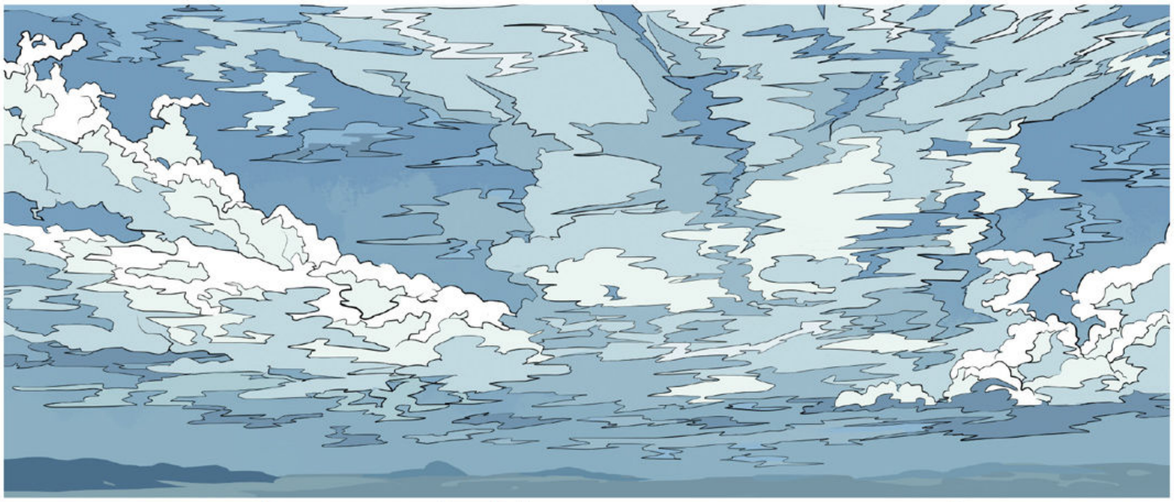
小人の家の煙突から煙が立ち上るカット。たなびく煙の表情の変化は、見ていてなかなか飽きが来ない。補色関係にある周囲の緑が、紫煙の動きをより引き立てている。

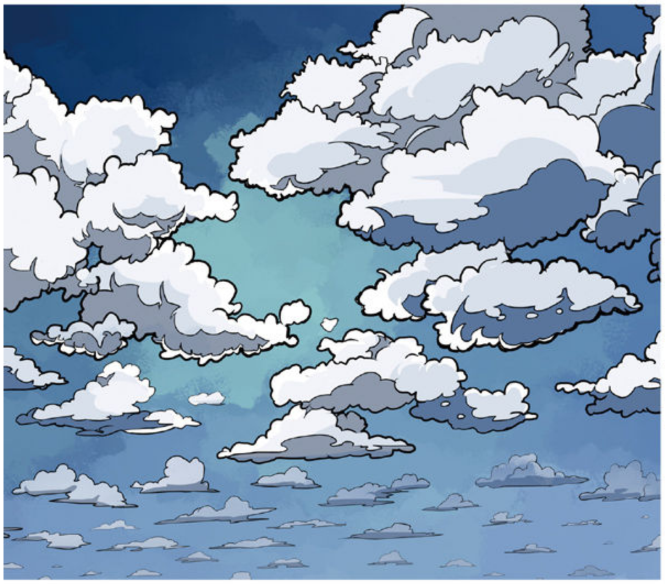


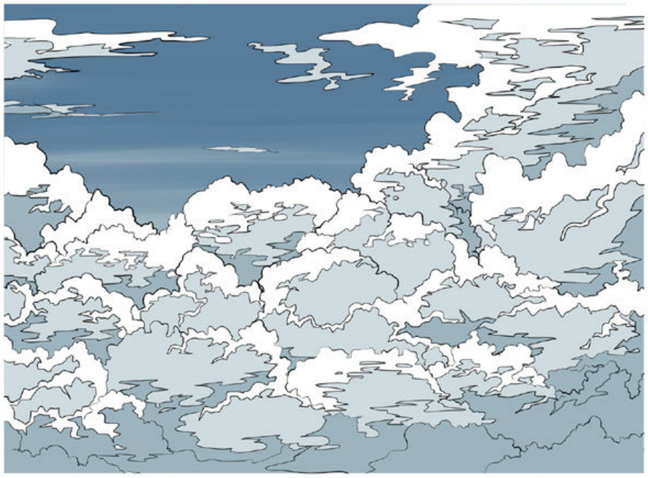
「つくしのムック」
制作：新映像文化研究会 ShinE／2017
https://youtu.be/f8L47zd_xOk

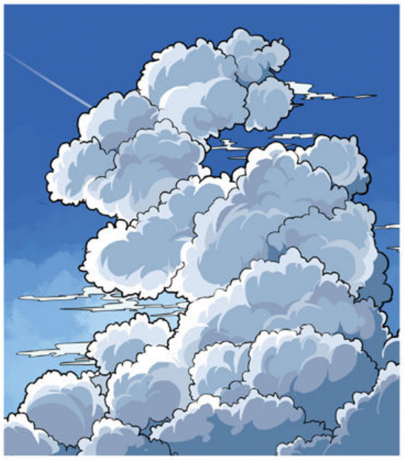
煙・雲の基本表現

煙や雲が周囲の風景と分離して視覚的に認識できるのは、目に見えない粒子で構成された空気と異なり、大きめの塵や水や氷の粒が混ざっているためです。当然質量があり立体的に見えますが、周囲の気流の影響を大きく受け流動します。入り組んだ形になりやすいため、陰影による表現も効果的です。









POINT

煙と雲の立体感

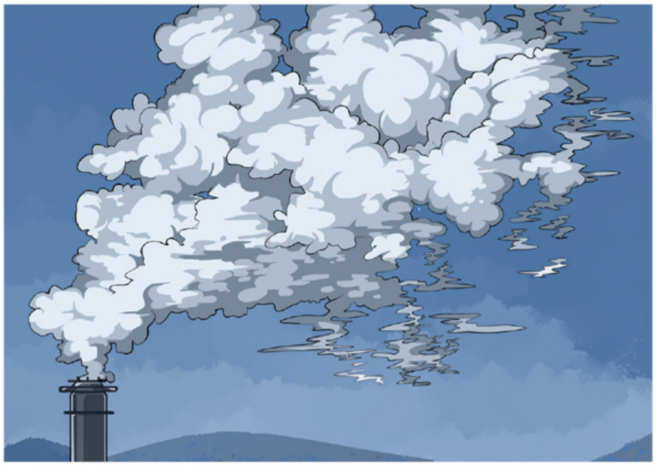
空に浮かぶ雲や煙にも質量がある。絶えず動き続けるため形状が複雑になりやすい。陰影と厚みを意識して描画すると、立体感が表現できる。

煙や雲の動きは直線的ではなく、ゆらぎながら、巻き込みながら、拡散し、霧散していきます。描画のポイントは、左右対称を避け、線の太さも不規則にして、メリハリをつけることです。基本的にアウトラインはやわらかいイメージですが、ところどころ硬く直線的に描くことで、周囲の丸みを強調できます。

POINT

煙と雲の違い

煙は空気中に浮かぶ微粒子からなる一方、雲は固まって浮かぶ水滴や氷の粒を指す。見た目で厳密な区別をつけることは難しく、描画上も共通する要素が多い。



POINT

細い煙

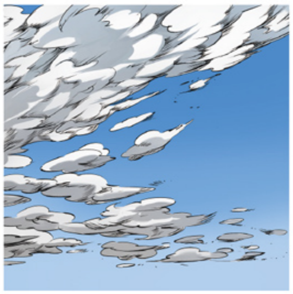
煙草や線香から立ち上るか細い煙は、雲などとまた趣が異なり、上昇しながら、周囲のわずかな気流に影響されて、ユニークな形状を作り出す。

▶▶ 応用表現

以降では雲の種類や、煙の形状に注目して、それぞれの表現を紹介していきます。天候などのそれらを用いるシチュエーションと、大体の形状を関連づけて覚えておくと活用しやすくなります。

積雲

巻雲

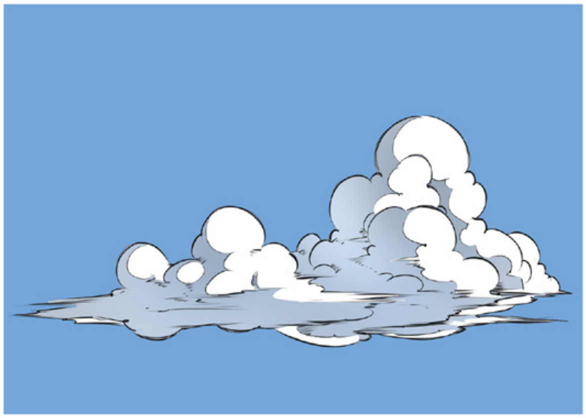


高積雲

線状の煙

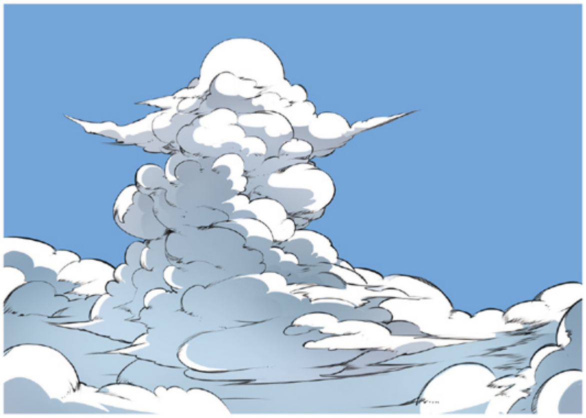
⇧ 線状の煙

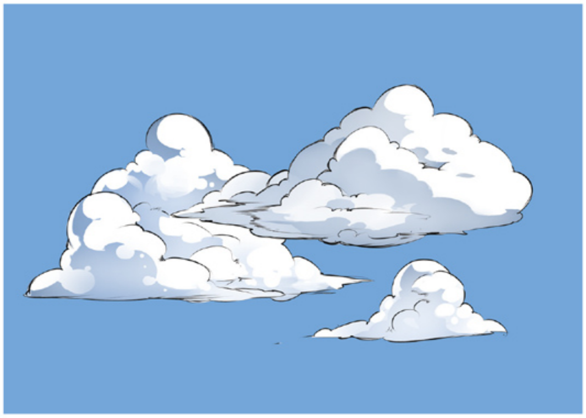
線香やタバコの煙はゆっくり揺れながら昇っていき、宙に漂います。アニメや漫画などでも喫煙シーンは少なくなりましたが、不規則なライン状のゆらめきは、見るものを引きつける不思議な魅力があります。

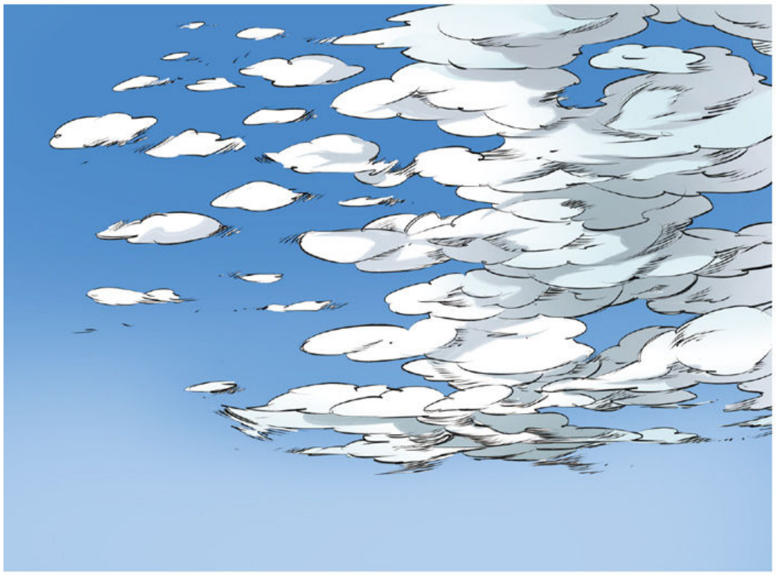


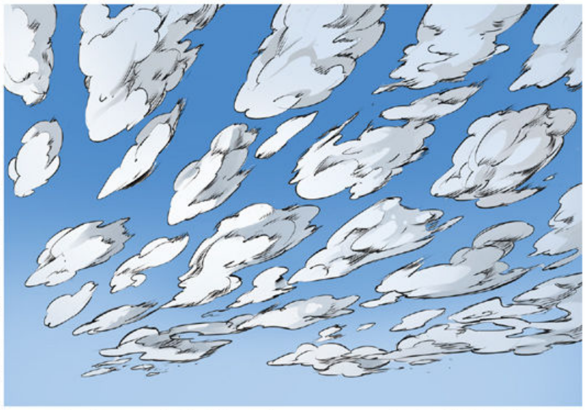
⇩ 積雲

積雲は基本的な雲の形のひとつです。これが発達していくことで、積乱雲などさまざまな雲になります。









⊕ 高積雲

同じような形の小さな雲が空いっぱいに格子状に広がっているのが特徴です。その様子が、たくさんの羊が群れているように見えるので、「ひつじ雲」とも呼ばれます。空の広がりを表現する際に便利です。

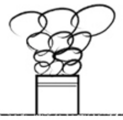
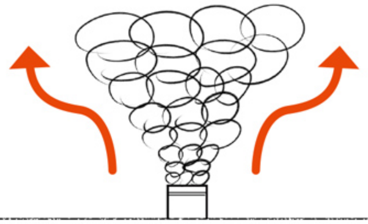
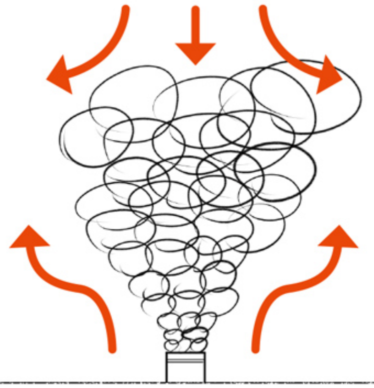
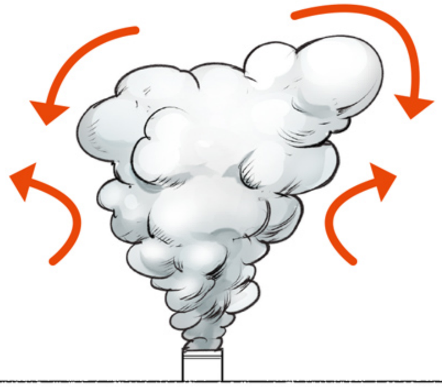
⊕ 巻雲

巻雲（けんうん）は、比較的輪郭がはっきりしていて、シルクのような光沢を持ち、春や秋に上空高いところに多く見られます。巻雲の形もさまざまで、かぎ状雲、すじ雲、はね雲、肋骨雲、しらす雲などのバリエーションがあります。天候が崩れる前の空を演出することができます。

Title:

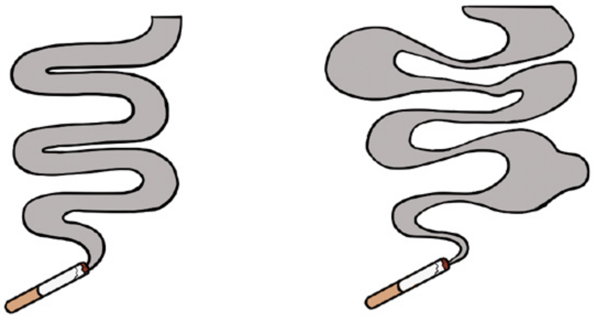
煙の描き方

とらえどころのない煙や雲も、ふわふわとした綿や、やわらかいボールに置き換えてアタリをとってみましょう。シチュエーションとパターンさえ把握できれば、形状に説得力を持たせることができます。

Scene	Explanation
	綿や潰れたボールが積み重なっていくイメージでアタリを取る。煙がゆらゆらと揺れながら昇って行くニュアンスを表現する。
	煙は上に行くほど拡散して薄くなっていく。そのためアタリも下の方は小さめに、上の方はだんだんと大きく描く。
	冷たい空気は上に集まるため、上昇する煙の重しとなり押さえつける。さらに横から吹き込む空気によって煙は変形し、煙自体を巻き込むように動きながら、拡散していく。
	いくつかのアタリの集合を合体させて、またその集合で大きな煙のアウトラインを描く。左右対称を避け、柔らかな線で、巻き込む動きを意識しながら、もくもく上がる煙を表現する。

Title:
線状の煙の描き方

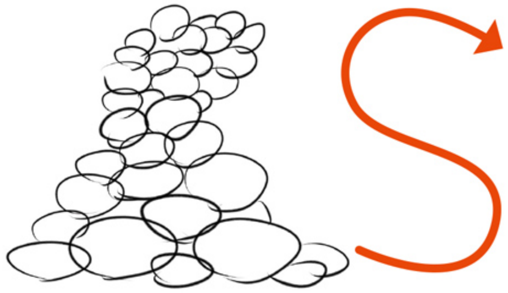
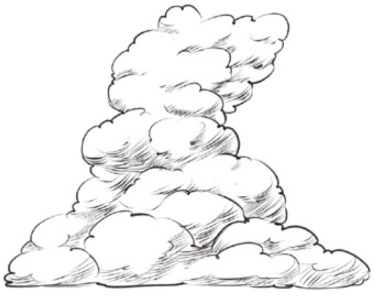
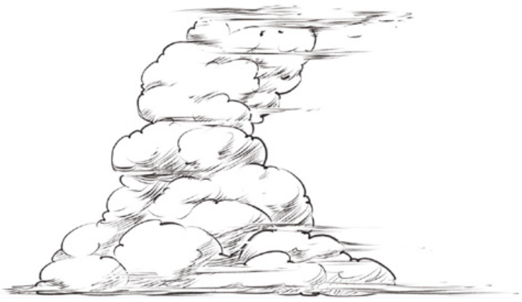
線香やタバコなど、線状の煙を描画するポイントは、規則性やシンメトリーを避けて、ランダムな形にすることです。輪郭線は基本的にやわらかい曲線で、ときどき直線も混じえて変化をつけましょう。

Scene	Explanation
	細い線状の煙を描くときは、アウトラインが平行になることを避ける。一本調子にならないように、部分部分で太くしたり細くしたり、ボリュームをばらつかせて、自然な流れとリズムでゆらゆらと昇って行く様子を表現する。
	暖かい煙が上昇するときに、横から空気が流れ込んだり、上からの冷気に押さえつけられる。そして渦を巻くように形を変えながら拡散していく。
	上の解説を踏まえ、タバコの煙を表現する。暖かい煙はまず上に昇っていく。
	周囲の空気の流れをくぐり抜けるように、煙は上昇していき、やがて霧散する。

Title:

積雲の描き方

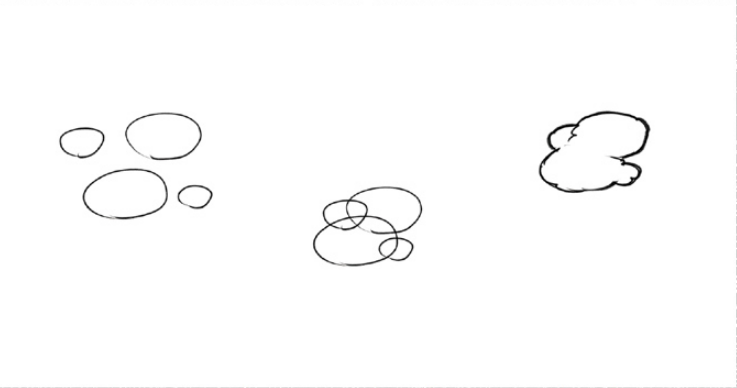
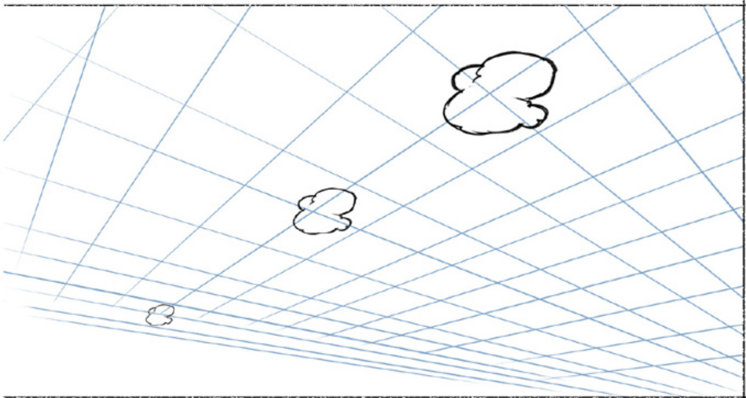
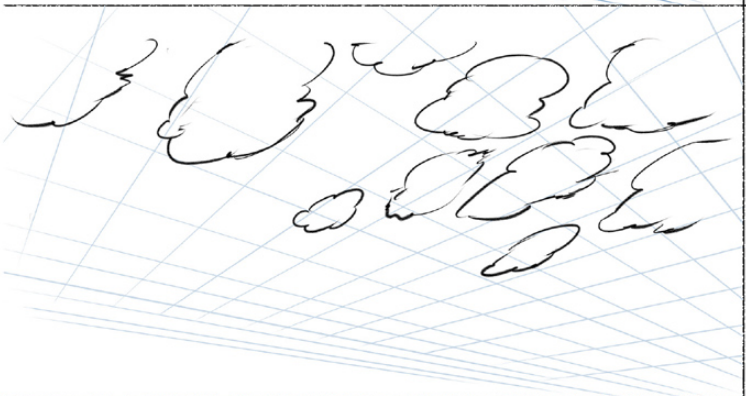
雲にはさまざまな種類があり、形や色、発生する高度によって分類され、特に積雲や積乱雲は最も基本的な形です。雲のかたまりと立体感を意識して描画すれば、空全体に奥行きを与えることができます。

Scene	Explanation
	大小のゆがんだ楕円を重ねるようにアタリをとる。上部は斜めに、下部は水平に重ねる。S字カーブにそって積み上げるように描くと微妙な不安定さが出る。
	楕円形をいくつかの固まりで合体させて、その集合体で大きな雲のアウトラインを形づくる。描線は雲を意識してやわらかく引く。
	光源（太陽）の位置を決めて、陰影を入れる。左の図よりはっきりと描画してもよい。
	積乱雲が大きくなって成層圏に達すると、上部が横に流れていく。地上に近い下部も、風に乗って横に流すと浮かんでいる感じにリアリティが出る。

Title:

高積雲の描き方

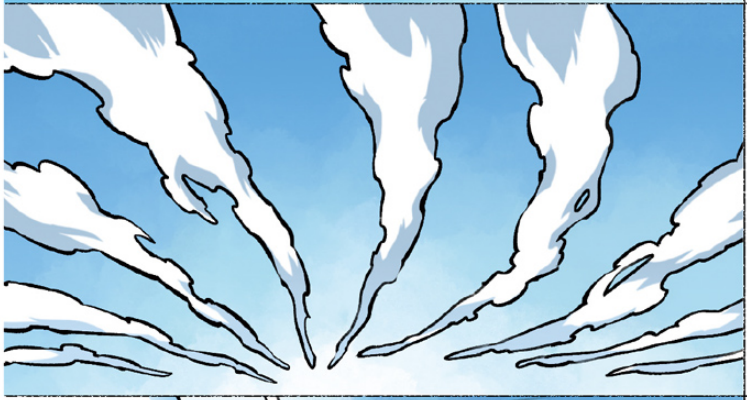
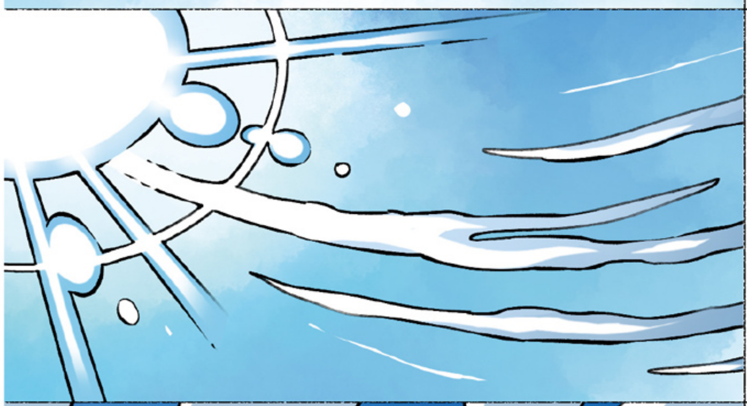
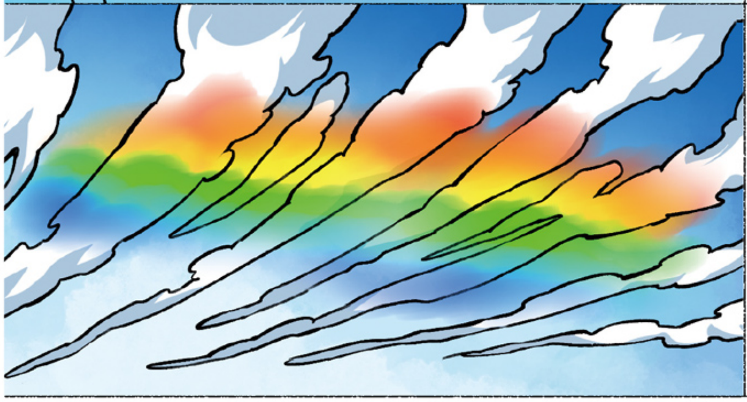
高積雲など空いっぱいに広がる雲は、パースを意識して描画します。手前と奥の雲の大きさの違いをはっきりつけると、雄大な空の広がりを表現できます。

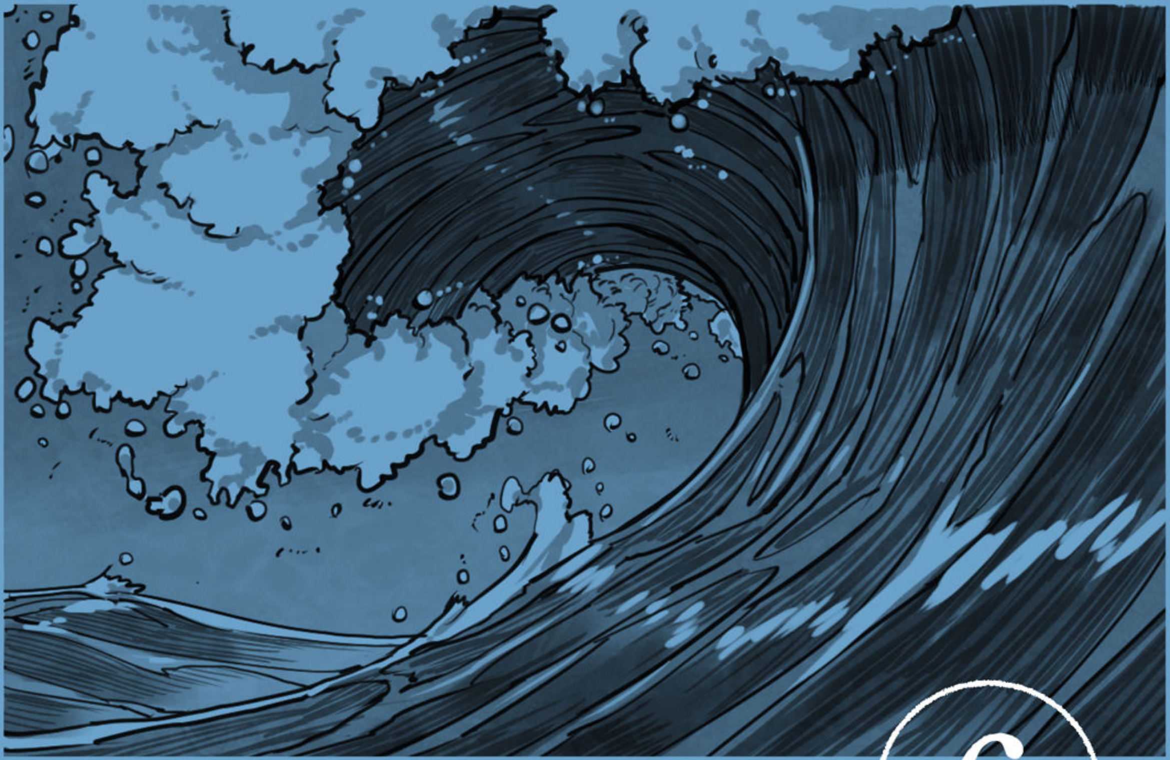
Scene	Explanation
	空一面に広がる高積雲を構成する小さな雲のかたまりは、それぞれを円の集合として描く。大小の円を組み合わせたアタリから、アウトラインを作っていく。
	実際に雲を配置していく。厳密なパースを意識する必要はないが、手前の雲は大きく、奥の雲は小さく配置するとよい。
	雲の数を増やし、画面全体の密度を高めていく。
	遠近感を意識しながら、雲の形や大きさを微調整し、メリハリをつける。雲は風によってその形を刻一刻と変化させるため、雲の形にバラつきがあってもよい。

Title:

巻雲の描き方

巻雲（けんうん）は、刷毛で伸ばしたような白い雲で、繊維が散らばったような形をしています。筋雲とも呼ばれるように、パースラインに沿って筋を通していくようなイメージで描画するとよいでしょう。

Scene	Explanation
	巻雲の基本形。空に白い絵の具を刷毛でスーッと伸ばしたような、筋状に流れる雲。
	空の広がりを強調するための例。パースラインに沿って、筋状に描く。手前の雲は見上げる角度に、奥の雲は横位置から見る角度になる。アイレベルに近づくにつれて、雲は平らにつぶれていく。
	レンズフレアと巻雲を組み合わせた例。巻雲のシルクのような光彩が強調され、きらびやかな画面になる。
	彩雲や環水平アークと呼ばれる現象。巻雲が太陽光と反応して虹のような色に彩られ、鮮やかで印象的な画面になる。



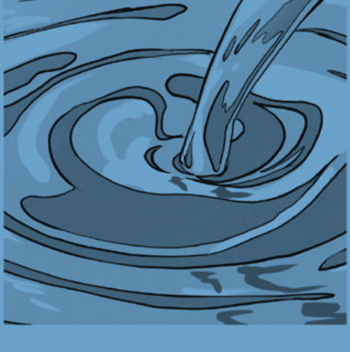
6

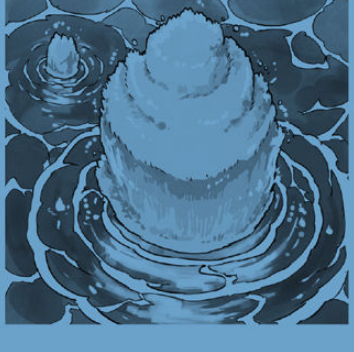
水系のエフェクト

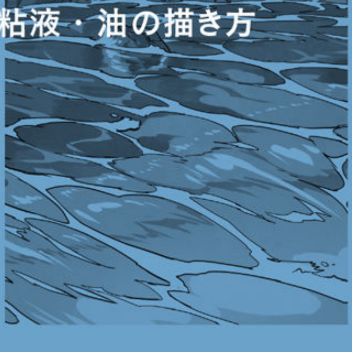
ギャラリー

「夜明け告げるルーのうた」
「アンクレットと蒼い海」
「the_Filmament」

水の基本表現
水の応用表現
水の描き方（アタリの描き方）
水の描き方（流水の描き方）
水しぶきの描き方
水面の描き方
粘液・油の描き方



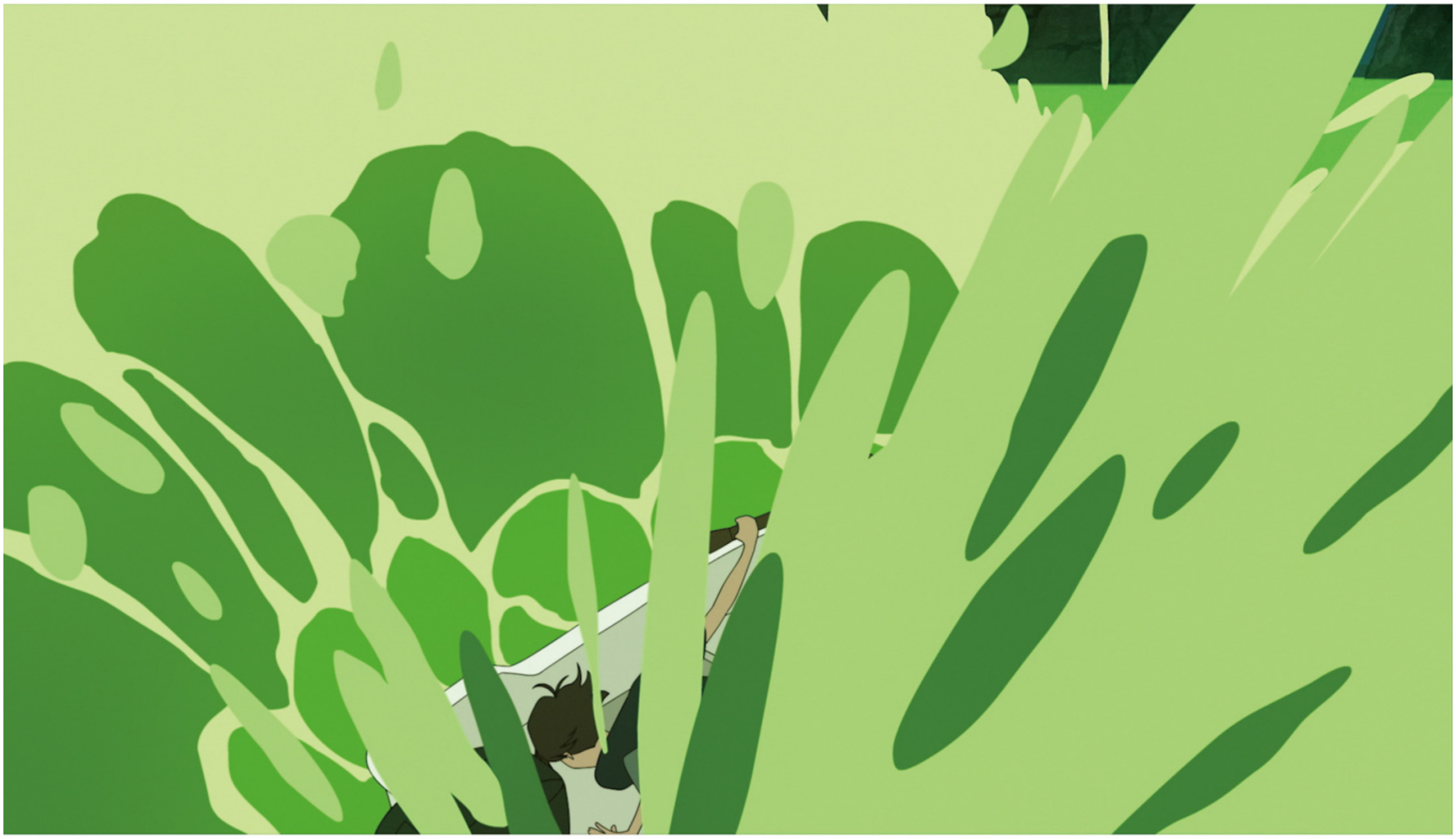




水しぶきのエフェクト

「夜明け告げるルーのうた」

主人公カイがボートに飛び乗るカット。まずしぶきが高く上がり、続いて起きた波でボートが大きく上下する。画面を塗りつぶす水しぶきはもちろん、波や水紋の動きも美しい。



「夜明け告げるルーのうた」
制作：サイエンス
SARU／2017
©2017 ルー製作委員会

前ページに引き続き、ボートに飛び乗るカット。カイがボートのエンジンを引いた直後、大きな水しぶきが画面全体を塗りつぶす。

色面のみで実線
のないしぶきは、
よりやわらかい
印象を受ける。

「夜明け告げるルーのうた」
制作：サイエンス
SARU／2017
©2017 ルー製作委員会

水しぶきのエフェクト

「アンクレットと蒼い海」

波の層を分け入るように小舟が進む。波の動きの複雑さや、飛沫の描写の細かさはもちろん、
荒波に抗うような男の子の芝居も非常に丁寧。

「アンクレットと
蒼い海」
制作：ひまら屋
（平井あかね、柳田
亮輔、山口真依）
／2019
https://youtu.be
/uEAd6yG0SoY

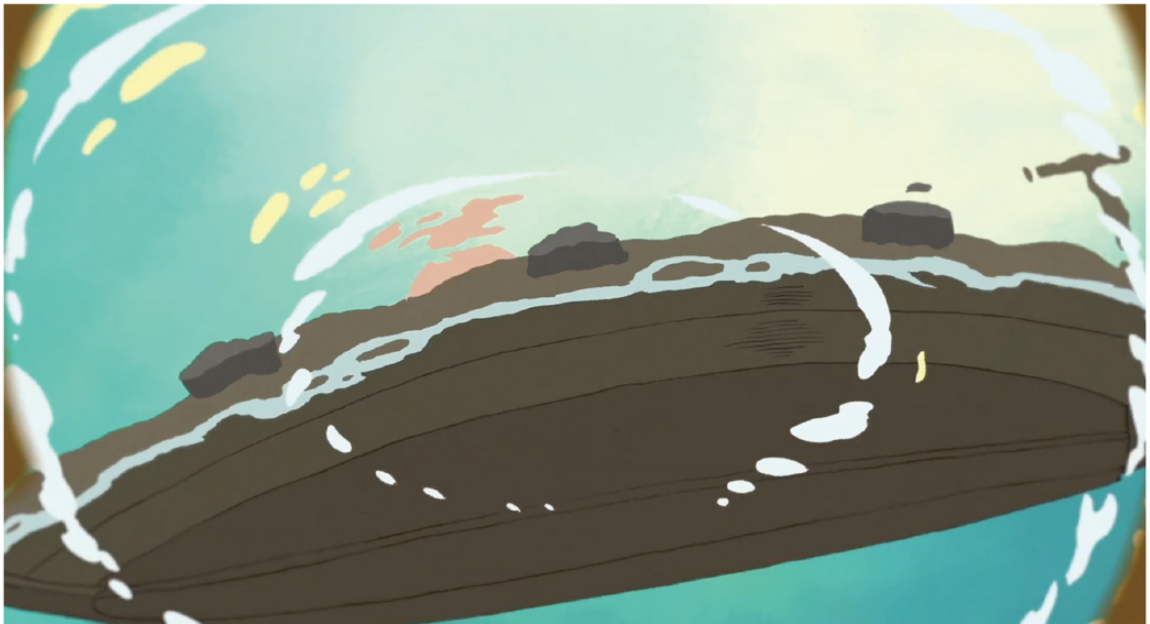
ブリーチングと呼ばれるくじらのジャンプ。海面に上がったくじらがまた海中へと潜っていく。巨大なくじらと同等の体積の水が、しぶきとして水面から押しのけられ、ダイナミックな画面に仕上がっている。

「アンクレットと
　蒼い海」
制作：ひまら屋
（平井あかね、柳田
亮輔、山口真依）
／2019
https://youtu.be
/uEAd6yG0SoY

水面のエフェクト

「アンクレットと蒼い海」

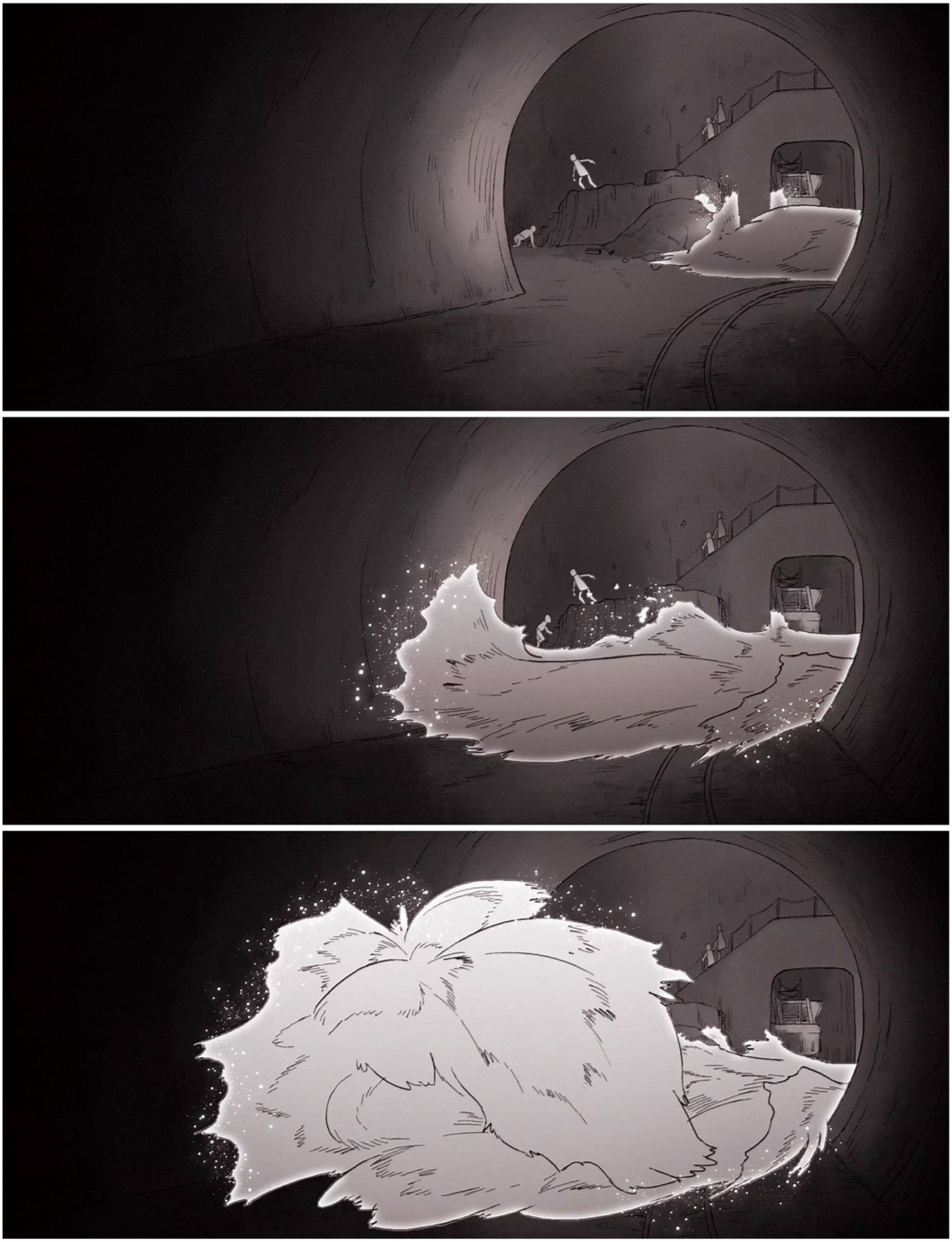
女の子がアンクレットを海に落とすカット。アンクレットよりカメラの沈む速度が遅く、最後にはアンクレットがカメラを追い越していく。遠ざかっていく海面の向こうに揺らめく女の子の姿が絶妙。

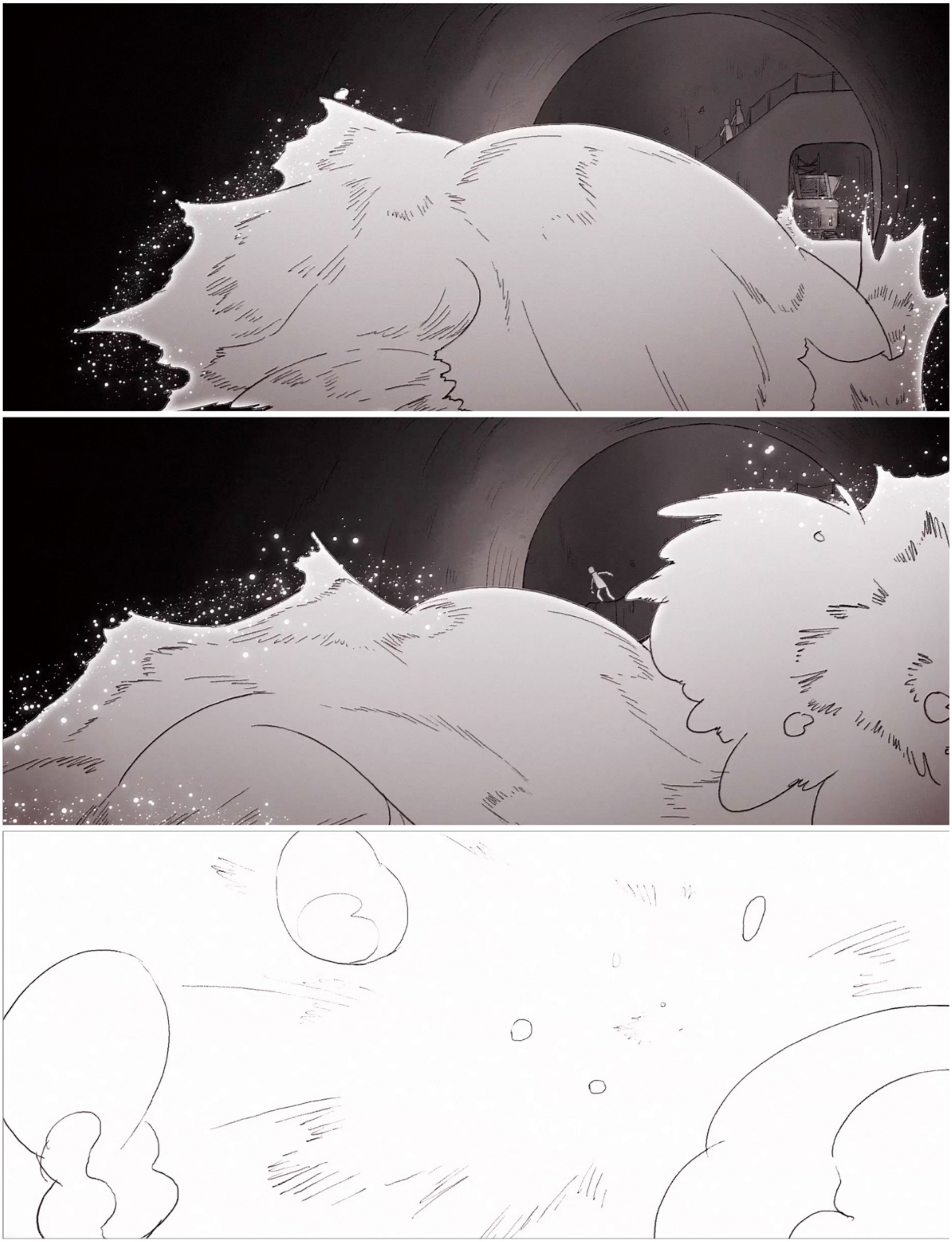


「アンクレットと
蒼い海」
制作：ひまら屋
（平井あかね、柳田
亮輔、山口真依）
／2019
https://youtu.be
/uEAd6yG0SoY

水流のエフェクト

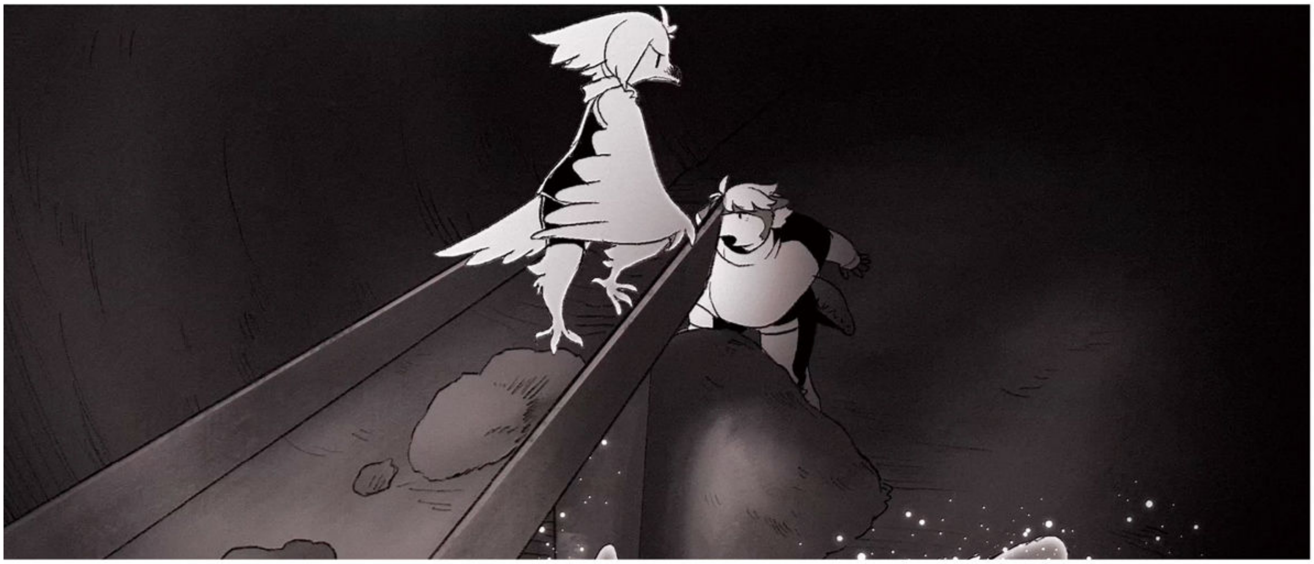
「the_Filmament」

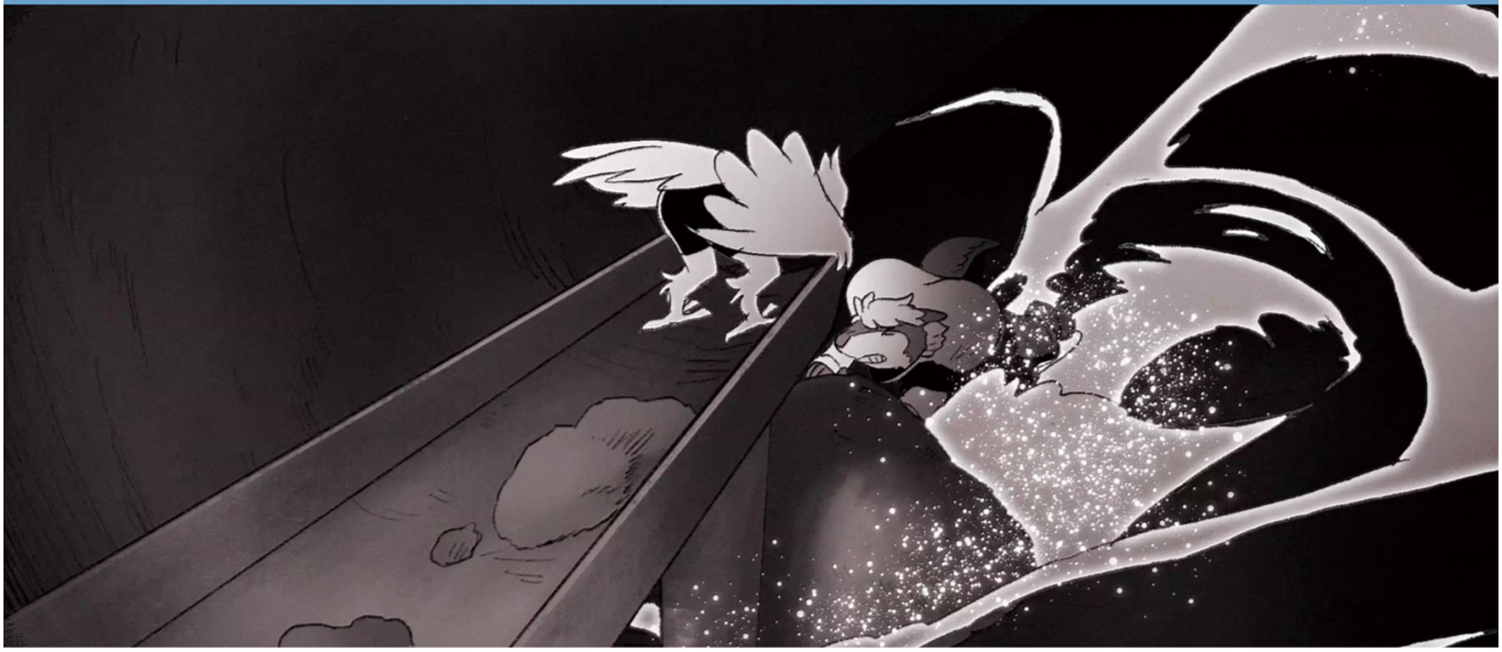


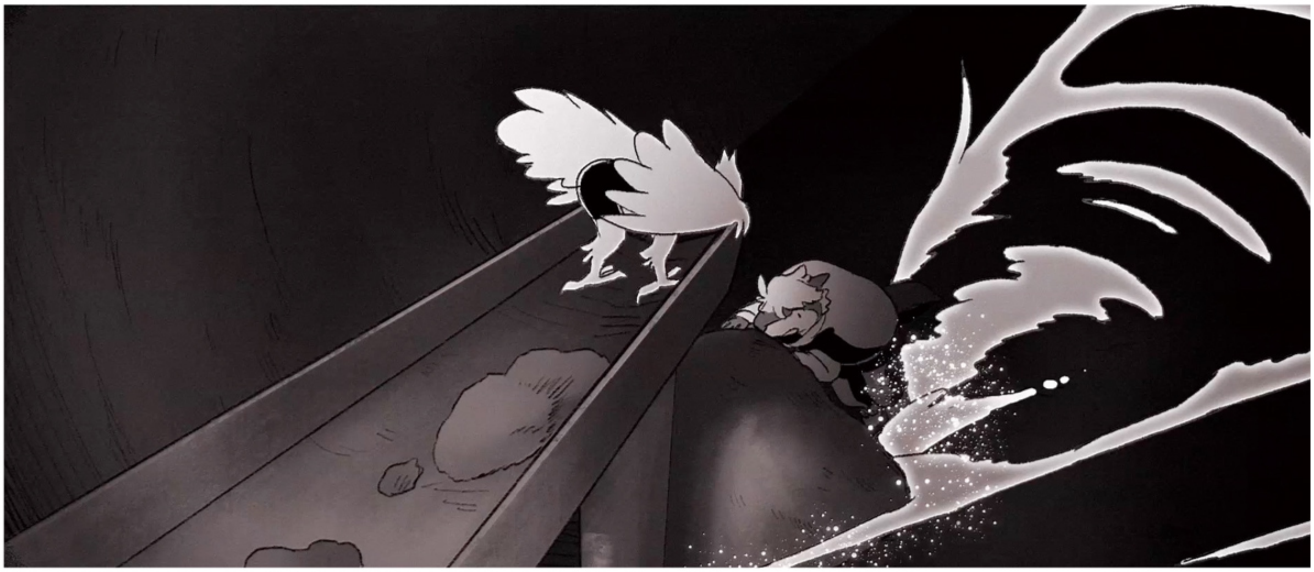


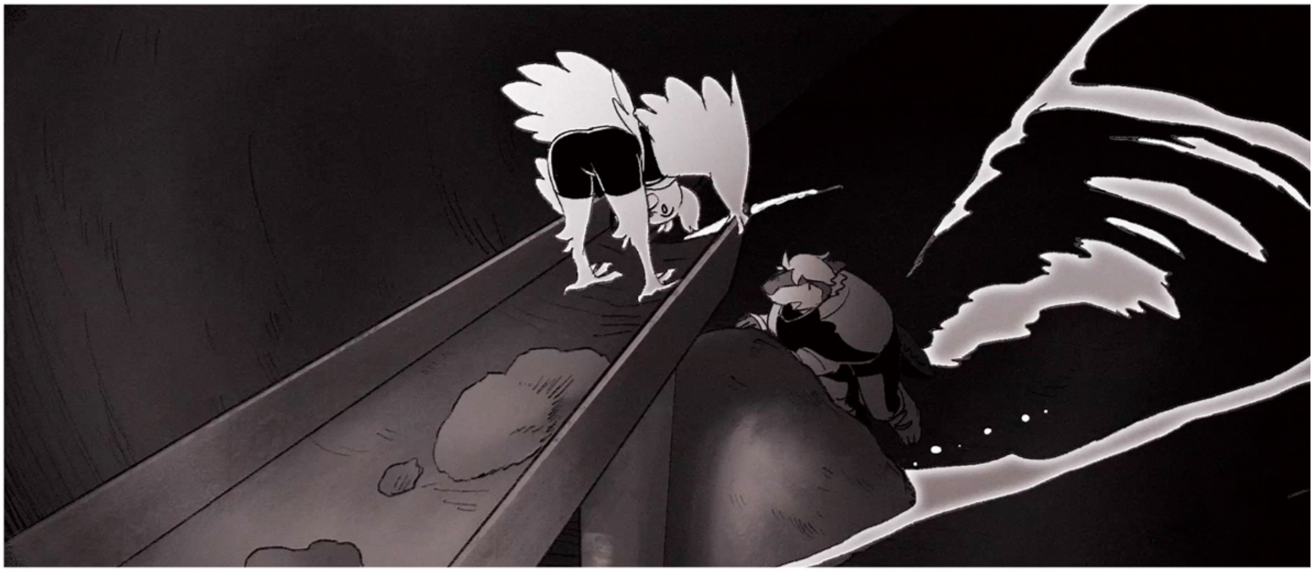
水流が画面奥から手前へと迫ってくるカット。複雑な水の「層」からなる流れが、ねじれながらトンネルを進んでいく様子が面白い。加えて薄暗いトンネルとのコントラストが、画面全体を白く塗りつぶしていく水流の迫力をより強めている。

「the_Filmament」
制作：shino（ash film）／2017
https://youtu.be/O_NoEFwkXuM









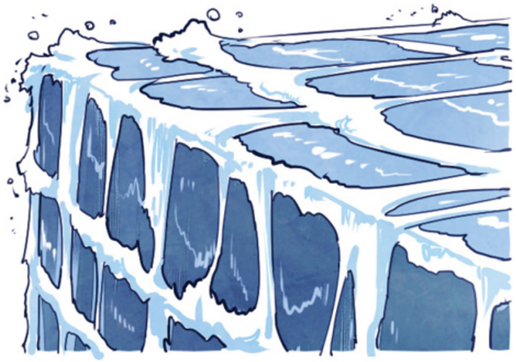
流れ込んできた水流がキャラの足元をすくうカット。モノトーンの
画面が、コマごとに表情を変える白波の美しさを際立たせている。
水の勢いが次第に弱まっていく様子もわかりやすい。

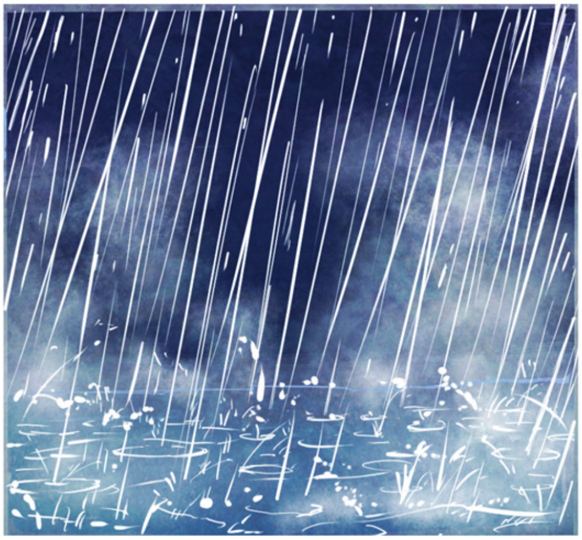
「the_Filmament」
制作：shino（ash film）／2017
https://youtu.be/O_NoEFwkXuM

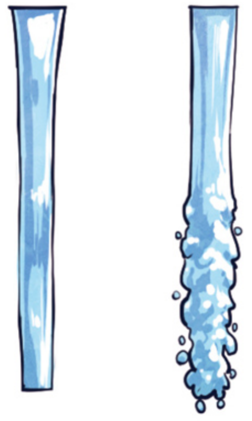
水の基本表現

水道や飲料、川や水たまりなど、身近にある「水」ですが、状況によって変幻自在で、とらえどころのない複雑さがあります。しかし基本を押さえれば多様なシーンで使えるエフェクト表現として応用できます。

描画の基本として、水を小さな「円」の集合として捉え、その輪郭を繋げるように描くことで、やわらかな流動性を表現できます。







POINT

動き方

基本は「上から下へ」向かうことを意識する。力が加わって飛び散っても、すぐに落下する。この動きが水の描写のポイント。

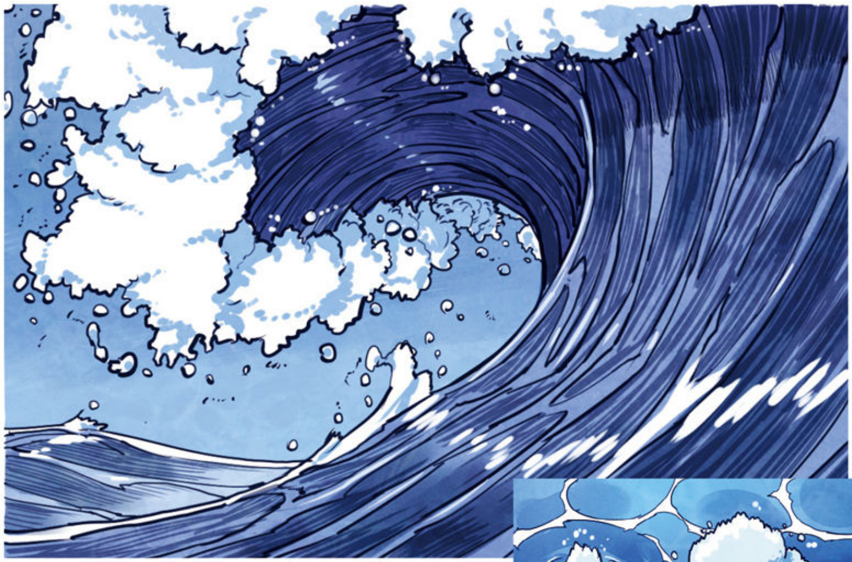
POINT

流れの種類

水は量によって流れ方が変化する。流れには一方向へ向かう「層流」と不規則な「乱流」がある。

水は状況によってさまざまな方向に動きますが、基本的には重力の影響を最も強く、「高所から低所へ」「上から下へ」と向かう性質があります。水の流れは重力が決めるという基本を押さえておきましょう。

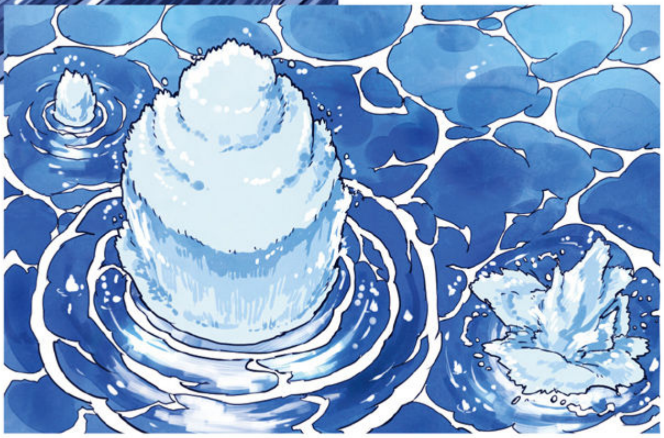
また、水のかたちは流れる量でも変化します。流れの状態には、一方向に向かって規則正しく流れる「層流」と、不規則に流れる「乱流」があります。流れが遅いときは前者、速いときは後者となります。



POINT

円と層で捉える

巨大な波や迫力ある水しぶきも、円と層に細かく分けて組み立てていこう。



POINT

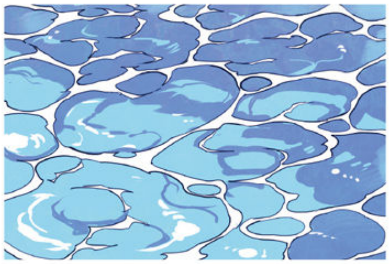
さまざまな形

「流れ」はもちろん、一瞬一瞬の表情を捉えよう。波、水流、泡、波紋、砕け波など、水はさまざまな表情を持つ。

▶▶ 応用表現

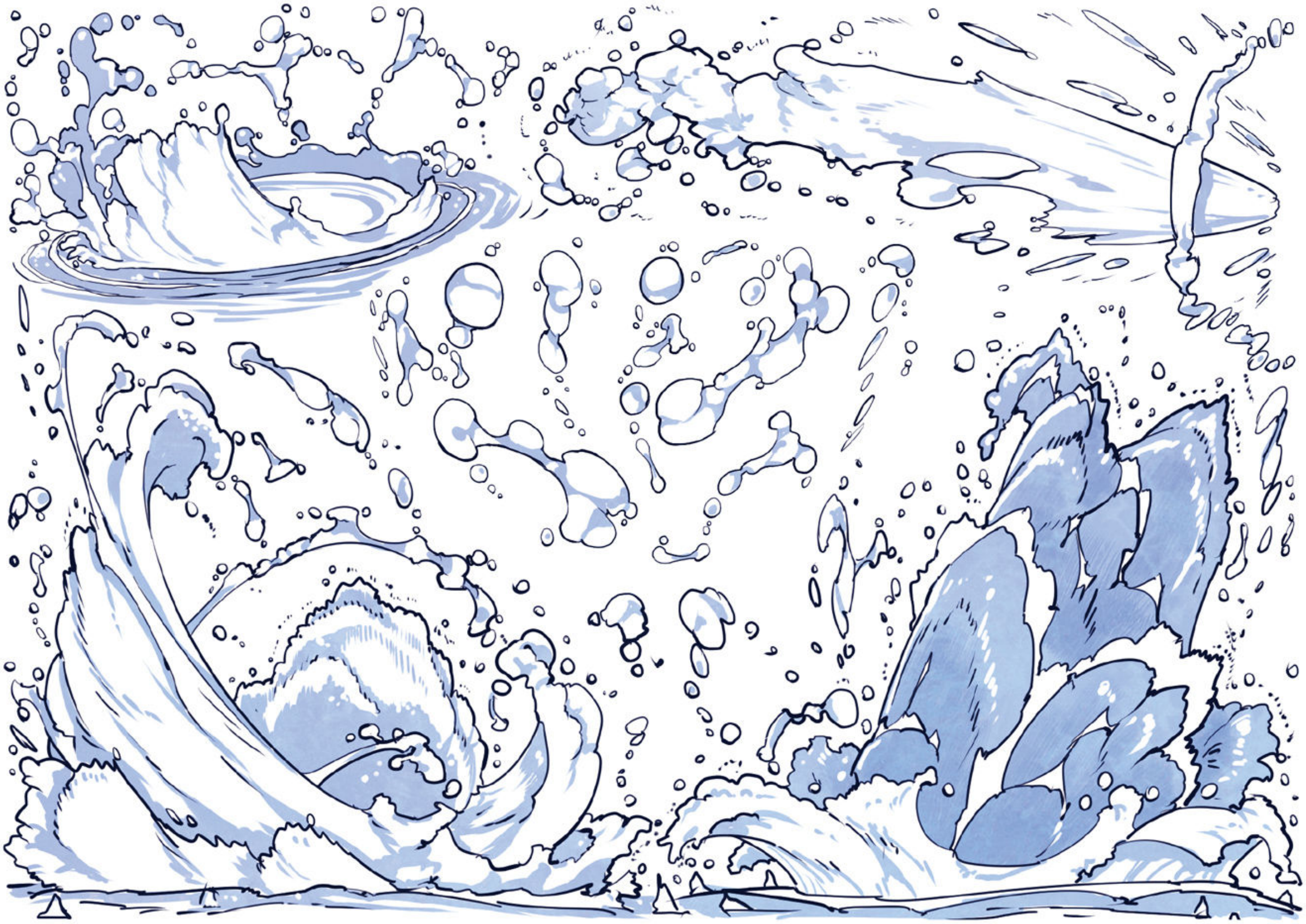
バリエーションとして、衝撃による「水しぶき」や、おだやかな「水面」の反射、粘度の高い「油」などの表現が考えられます。水には決まった形はありませんが、温度や量、含有物によって、目に見える動き方が変化するので、そのときどきの特徴をおさえておくとよいでしょう。

水しぶき



水面

粘液

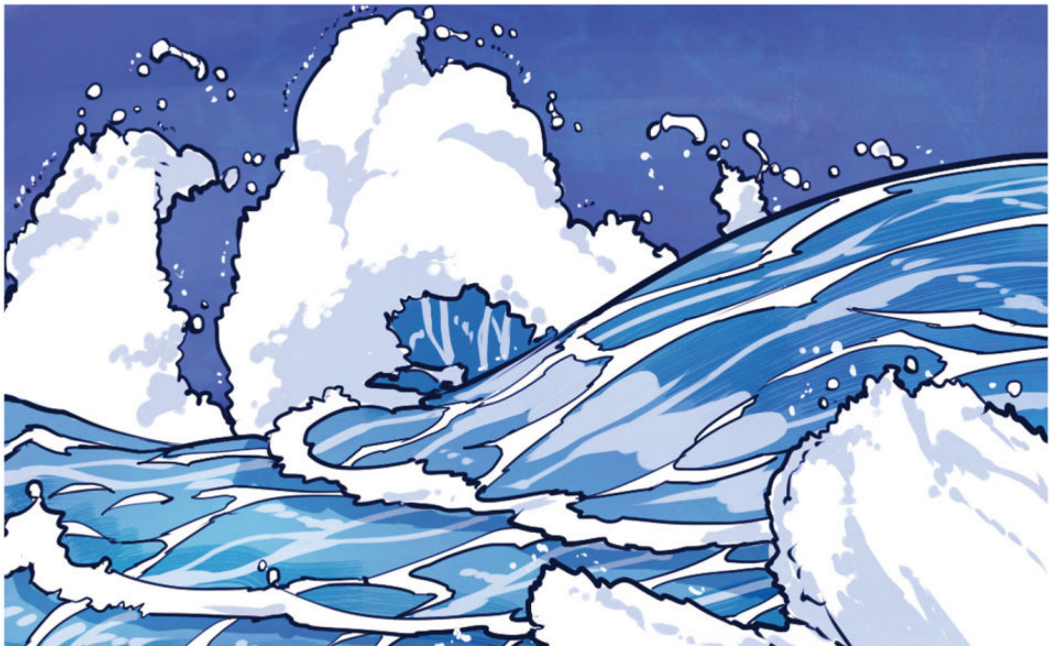


ⓘ 水しぶき

外部からの衝撃などによって、水は刻一刻とその形を変化させます。力の方向、水同士のぶつかり方、巻き込み方などを注視しながら描くと、複雑な形でもそれらしく見えるでしょう。

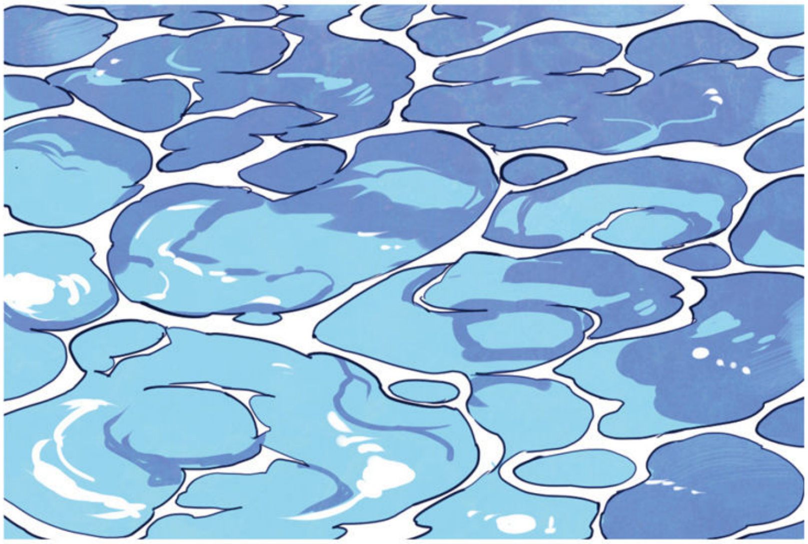
Ⓙ 水面

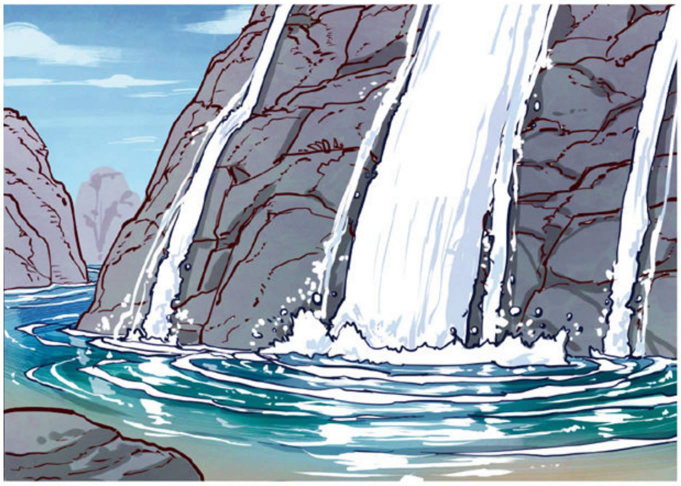
静かな水面を表現したいときは、水に反射している光や、水の向こうに見える影に着目すると良いでしょう。勢いや激しさだけが水の表現ではありません。

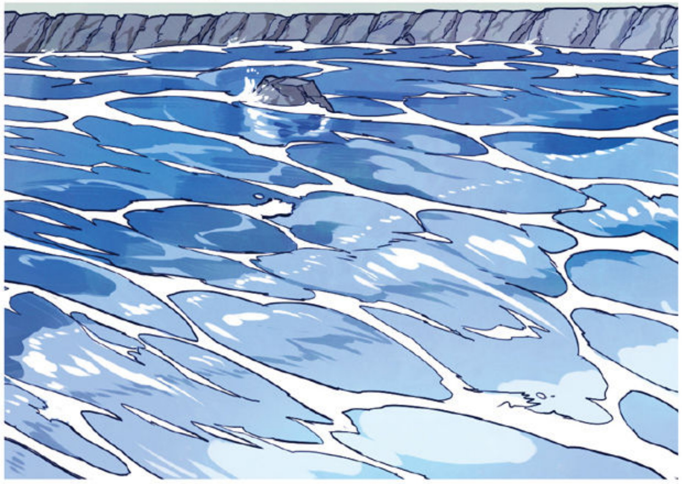


⬆ 粘液・油

ドロッとした粘性のある液体は、おどろおどろしさ、恐怖感、不気味さ、憂鬱さを表現する上で効果的です。



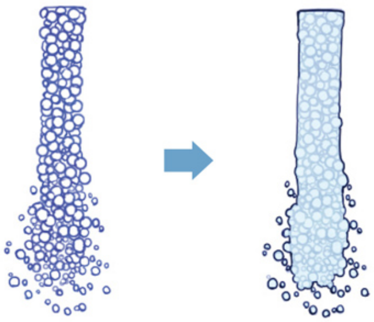
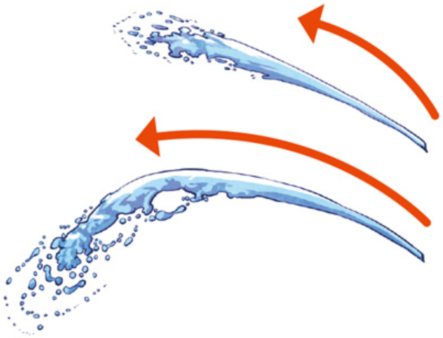
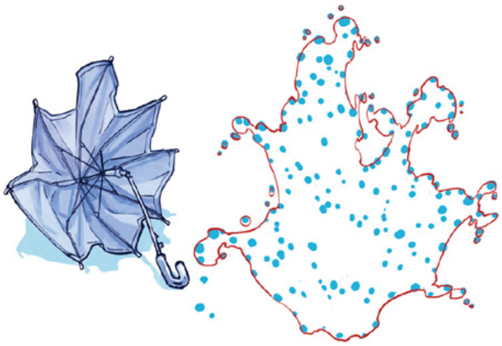




Title:

水の描き方（アタリの描き方）

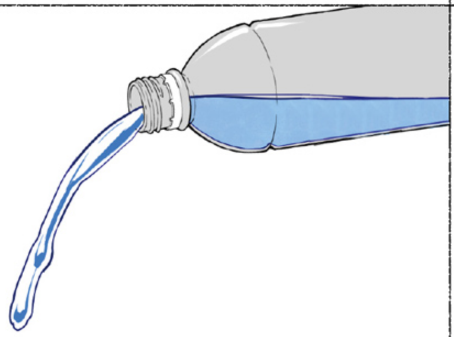
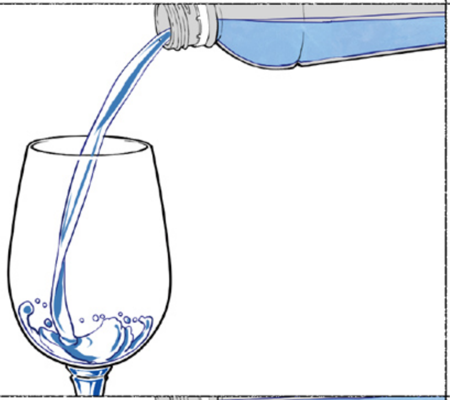
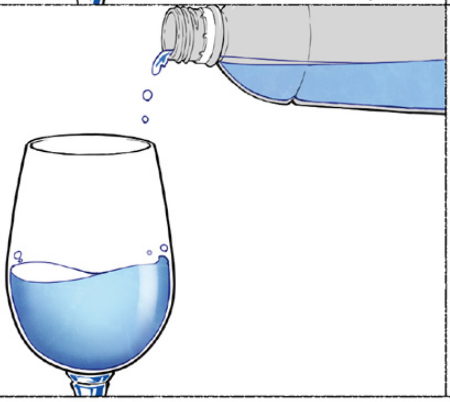
形状を複雑に変化させる水は、はじめに具体的なイメージを持っておくと、描線に説得力を持たせることができます。まずはいくつかの事例に分けて、アタリの取り方を紹介します。

Scene	Explanation
	流水は、たくさんの小さな円がつながっているイメージで描くと、なめらかな質感を表現しやすい。
	斜め上に撒かれた水は、はじめは勢いがあっても、すぐに重力に引っぱられて、広がりながら散らばり、アーチ状に落下していく。流れ飛び散る水のフォルムも、小円の集合からイメージし、曲線のアウトラインで表現しよう。
	四方に飛び散った水は、インクを垂らすようなイメージで、大小の点をアタリとして散らしたあと、アウトラインを取る。まっすぐな線とたるんだ線を交えながら、壊れた傘など具体的な形状をイメージすると描きやすい。
	ところどころ破れ目をつくったり、泡を描き足して仕上げる。

Title:

水の描き方（流水の描き方）

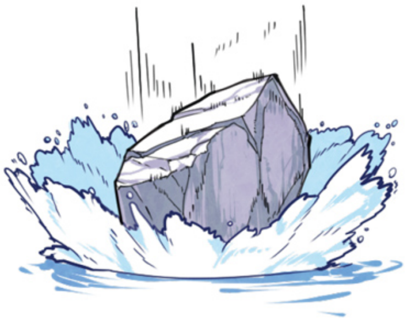
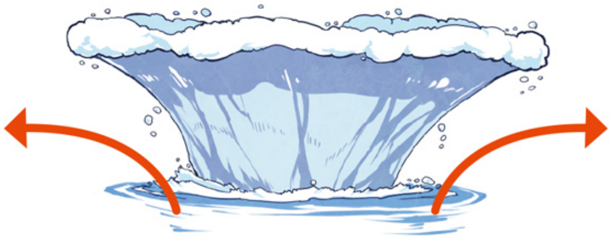
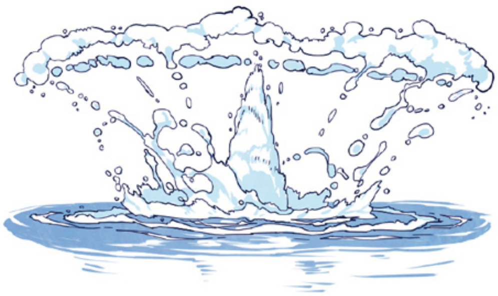
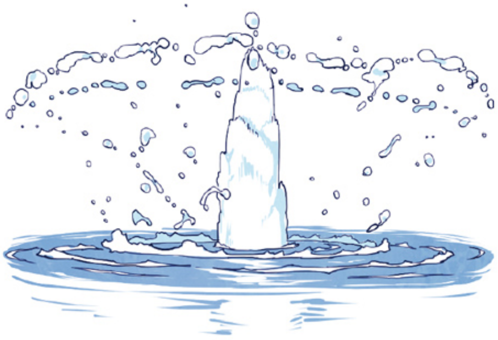
水は重力や物体との衝突によってねじれたり、ときには渦を巻きながら流れて行きます。どのように力が加わりどのように形を変えるのか、ここでは「グラスに注がれる水」を参照します。

Scene	Explanation
	ペットボトルから出た水は、直線で勢いよく斜め下に向かうが、すぐに重力に引っぱられて、弧を描くように落ちていく。
	グラスの底に注がれた水の流れは、狭い曲面に沿って波打ち、行きつ戻りつを繰り返して、グラスの形に収まる。
	グラスに水がたまっていき、さらに注いでいくと、波は次第にゆるくなり、泡立つ。水の勢いが強いと、流れがねじれ、タオルをしぼったような形になる。
	水を注ぐのをやめても、すぐには表面のゆらぎは収まらず、しばらく左右に波打ち、徐々に静まる。

Title:

水しぶきの描き方

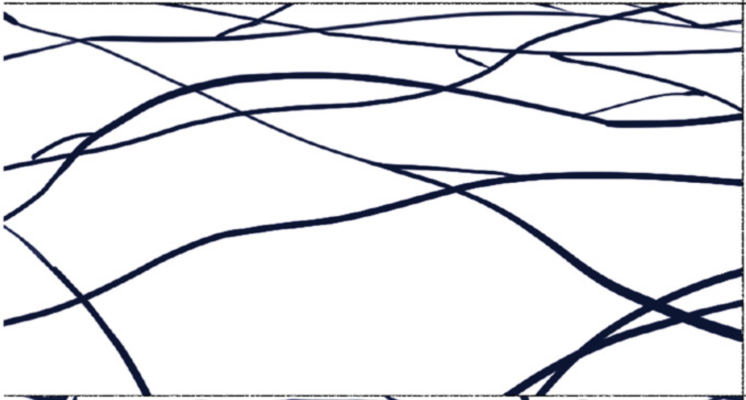
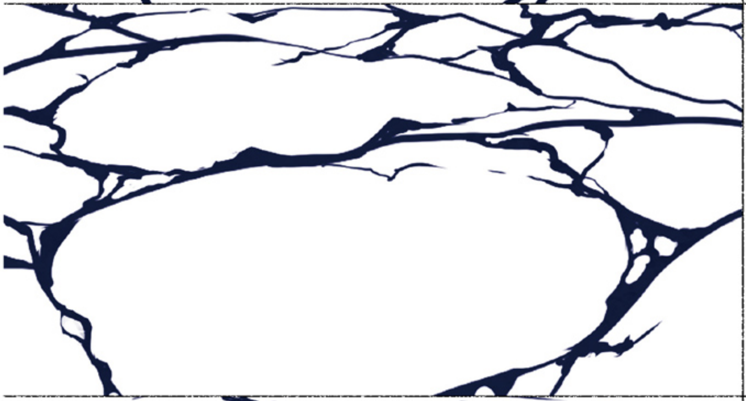
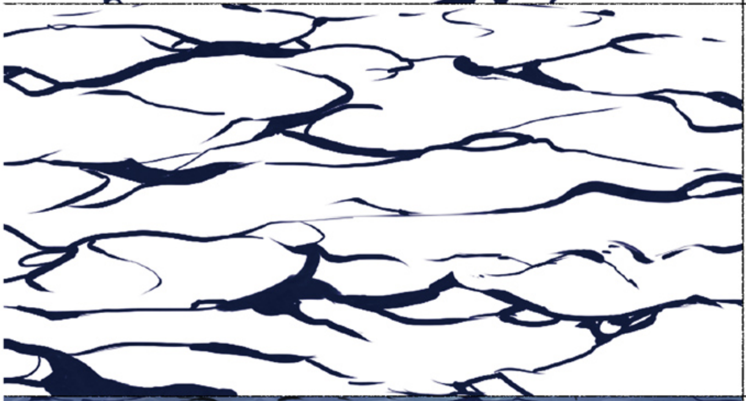
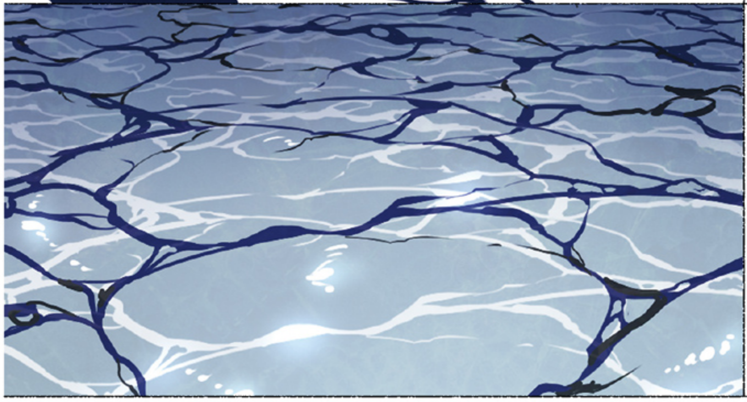
荒々しい水しぶきは、水と接触した物体の大きさや重さ、勢いを表現する上で効果的です。複雑な形状に挑戦する前に、まずは基本的な考え方を理解しておきましょう。

Scene	Explanation
	物体が水面に落ちるとき、物体の体積分の水が、しぶきとして水面から押しのけられる。物体の大きさ、重さ、着水速度によってしぶきの大きさが変化する。
	水しぶきは、スカートが広がるように、上に広がって行く。上の部分は泡状になる。
	着水した物体で水面がへこみ、その反動で、飛び上がるように中央に勢いのある水柱が立つ。
	水柱のしぶきがおさまると、水面に落ちて行き、波紋が起きる。

Title:

水面の描き方

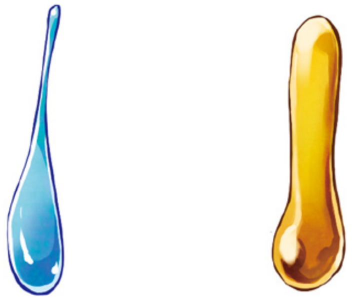
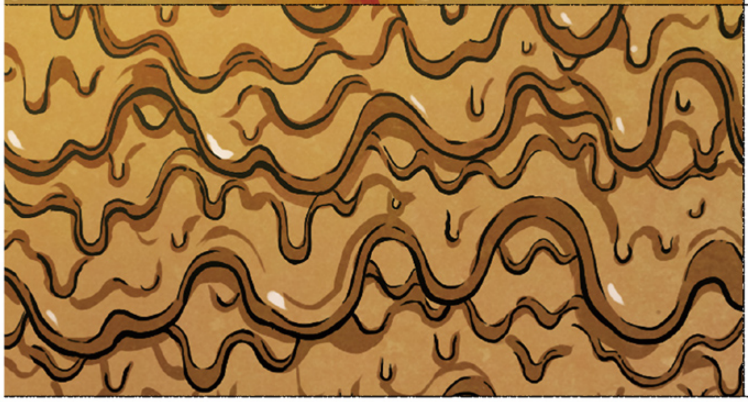
動きのある派手な表現だけが、水の得意分野ではありません。ゆらゆらとたゆたう水が持つ輝きと静けさを画面に取り入れてみましょう。

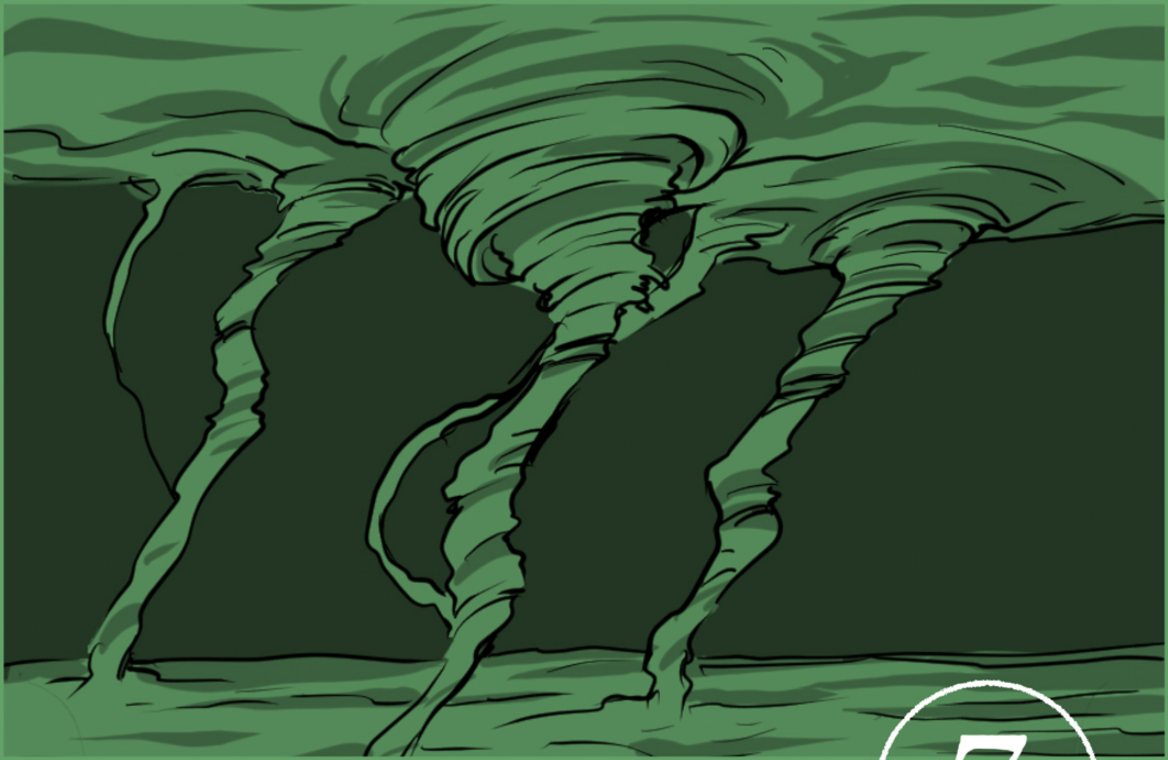
Scene	Explanation
	アタリとして、網目状の模様を描く。広い水面を描く際には、前面の網目を広めに、後方を狭めにしてパースをつける。
	線同士を交差させ、鋭角になった箇所を塗りつぶして、丸みを持たせる。
	水面のゆらゆらとしたきらめきは、水全体の動きに合わせて変化している。描線に強弱、大小をつけたり、途中で線を途切れさせると良い。
	網目の大小、形、線の強弱、直線、曲線を調整しながら、全体のバランスを見て仕上げる。この模様は本来「集光模様」と呼ばれ、水底に光が反射してできるが、イラストでは水面のきらめきを表現するために用いられることも多い。

Title:

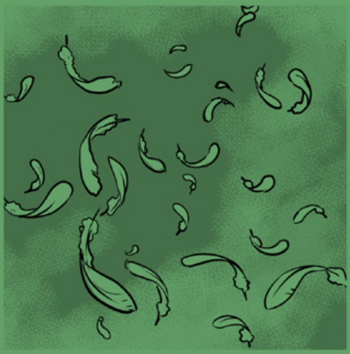
粘液・油の描き方

粘度が強い液体はゆっくり下へと垂れていき、丸くまとまるので、水のように細かく散らばりません。また物と接触したとき、油や粘液はゆるやかに大きくしぶきを上げます。

Scene	Explanation
	水は粘度が低いため、斜面ではとどまらずに表面張力で下方にまとまる。流れの跡も細くなり、いわゆる水滴の形になる。 油は粘度が高いのでゆっくりと動き、流れの跡も広い範囲に残る。
	床などに落ちて飛び散った油のしぶきは、水に比べて大きく狭い範囲にとどまる。 しぶきの数も、粘度の低い液体と比べて少なくなる。
	壁などをつたう粘液は、重力に従いながら、トローンとゆっくり下へ垂れて行く。
	粘液が下に垂れて行くと、やがて層を作る。上の層が下の層を追い越さないように、おおよそ等間隔に描くのがポイント。



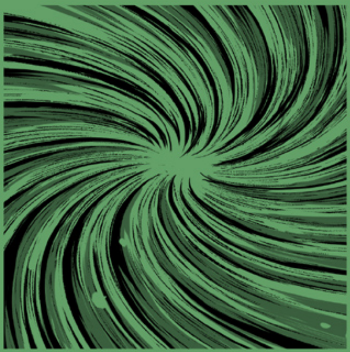
7 風系のエフェクト

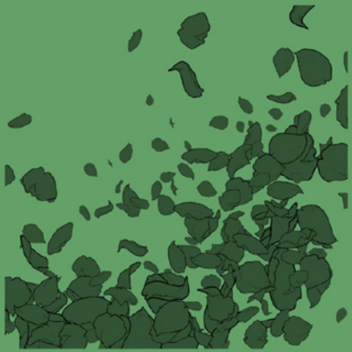


ギャラリー

アニメ「フレームアームズ・ガール」
「賭ケグルイxx」
「For キミに贈る歌」
「DANGER」

風の基本表現
風の応用表現
風の描き方
竜巻の描き方
なびきの描き方
舞う花びらの描き方
スピード感の描き方





竜巻のエフェクト

アニメ「フレームアームズ・ガール」

OPの1カット。稲妻をともなう巨大な竜巻が、刻一刻と形状を変化させていく。流線はうっすらと描き込まれているのみで、基本は陰影の動きで竜巻の回転が表現されている。

アニメ「フレームアームズ・ガール」
©KOTOBUKIYA / FAGirl Project

前ページの竜巻から現れたフレズヴェルクのアップ。なびきによる
毛先の表情の移り変わりが印象的。ボケや手前にダブらせた風で、
より動きのある画面になっている。

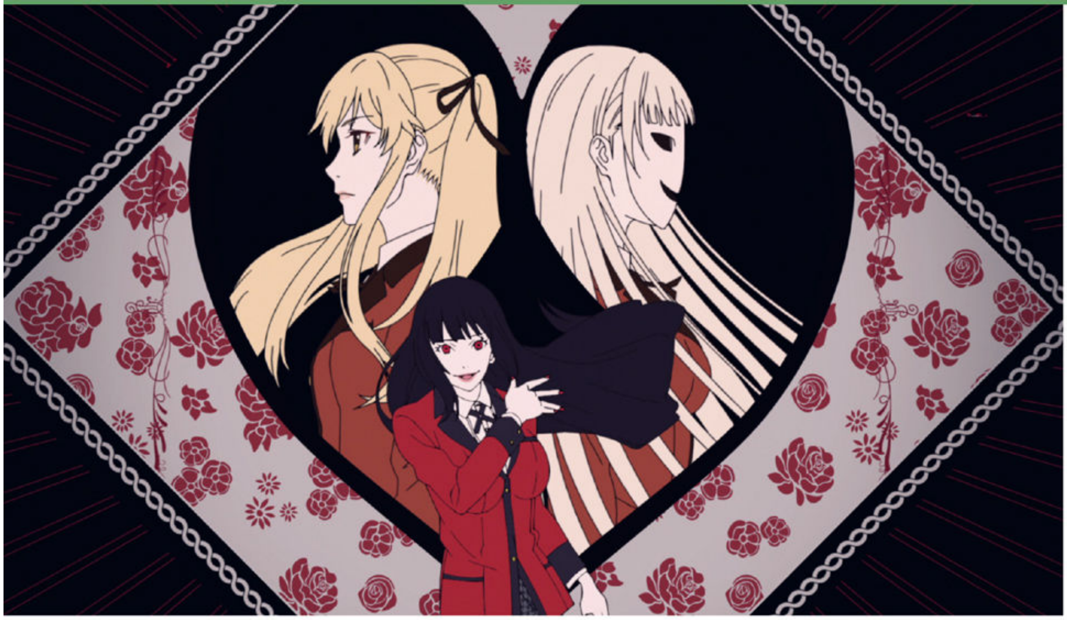
アニメ「フレームアームズ・ガール」
©KOTOBUKIYA / FAGirl Project

なびきのエフェクト

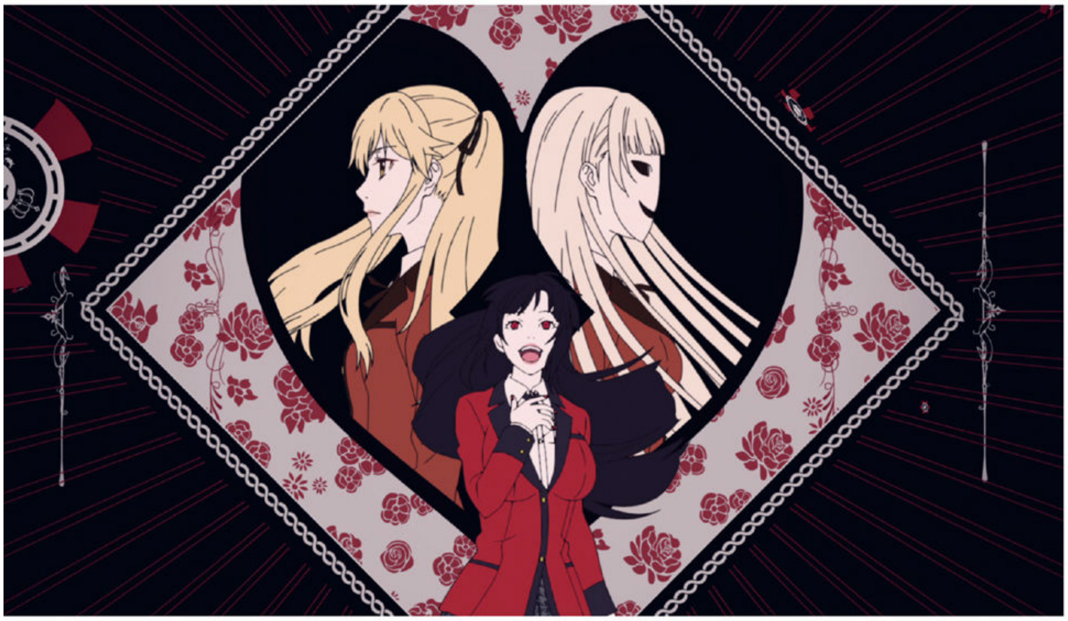
「賭ケグルイ××」

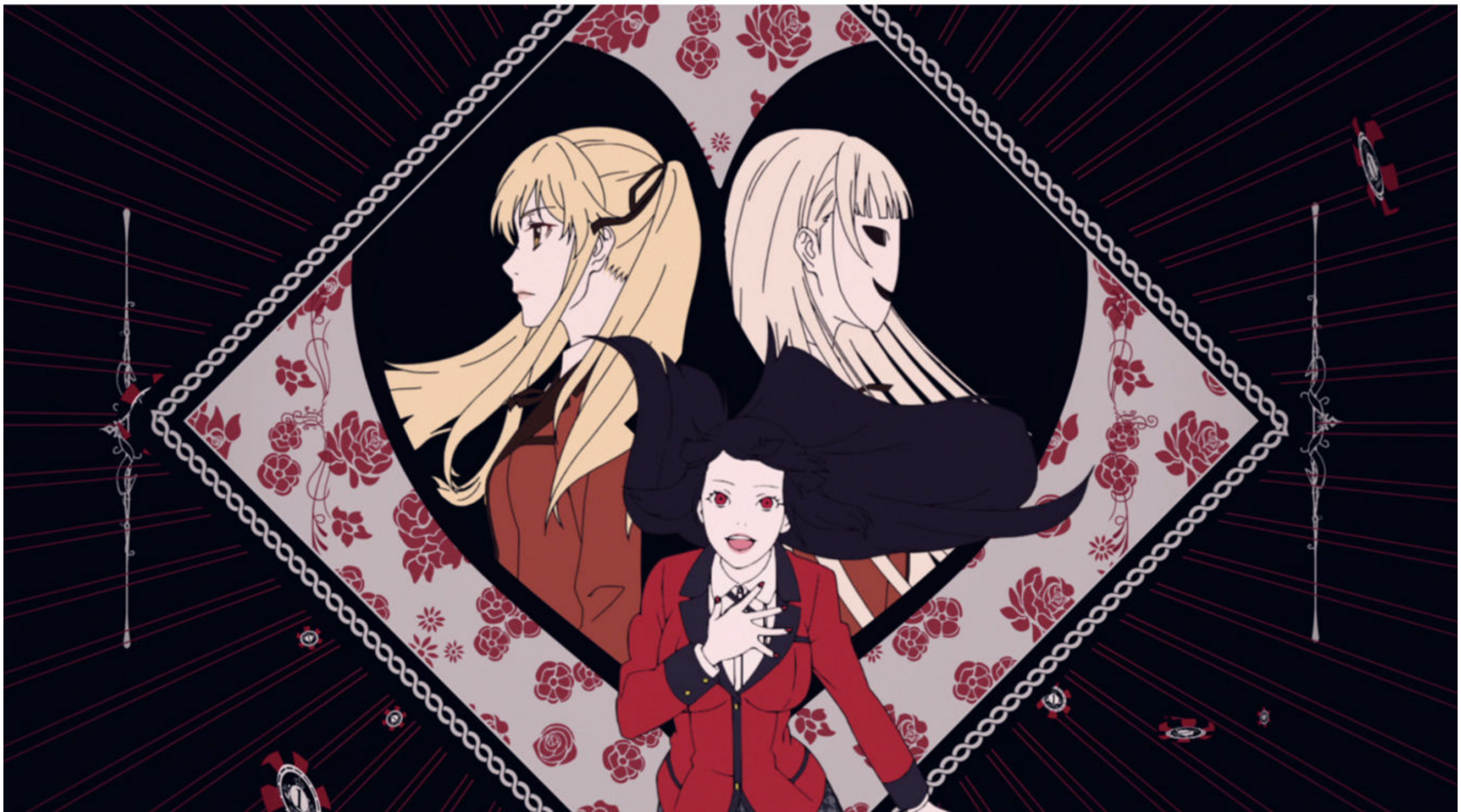
OPの1カット。蛇喰夢子のアップから始まり、彼女が身を返す動作に遅れて、長い黒髪も流れるようにダイナミックに翻る。

「賭ケグルイ××」
オープニング
制作：MAPPA
／2019
©河本ほむら・
尚村透／
SQUARE ENIX・
「賭ケグルイ××」
製作委員会

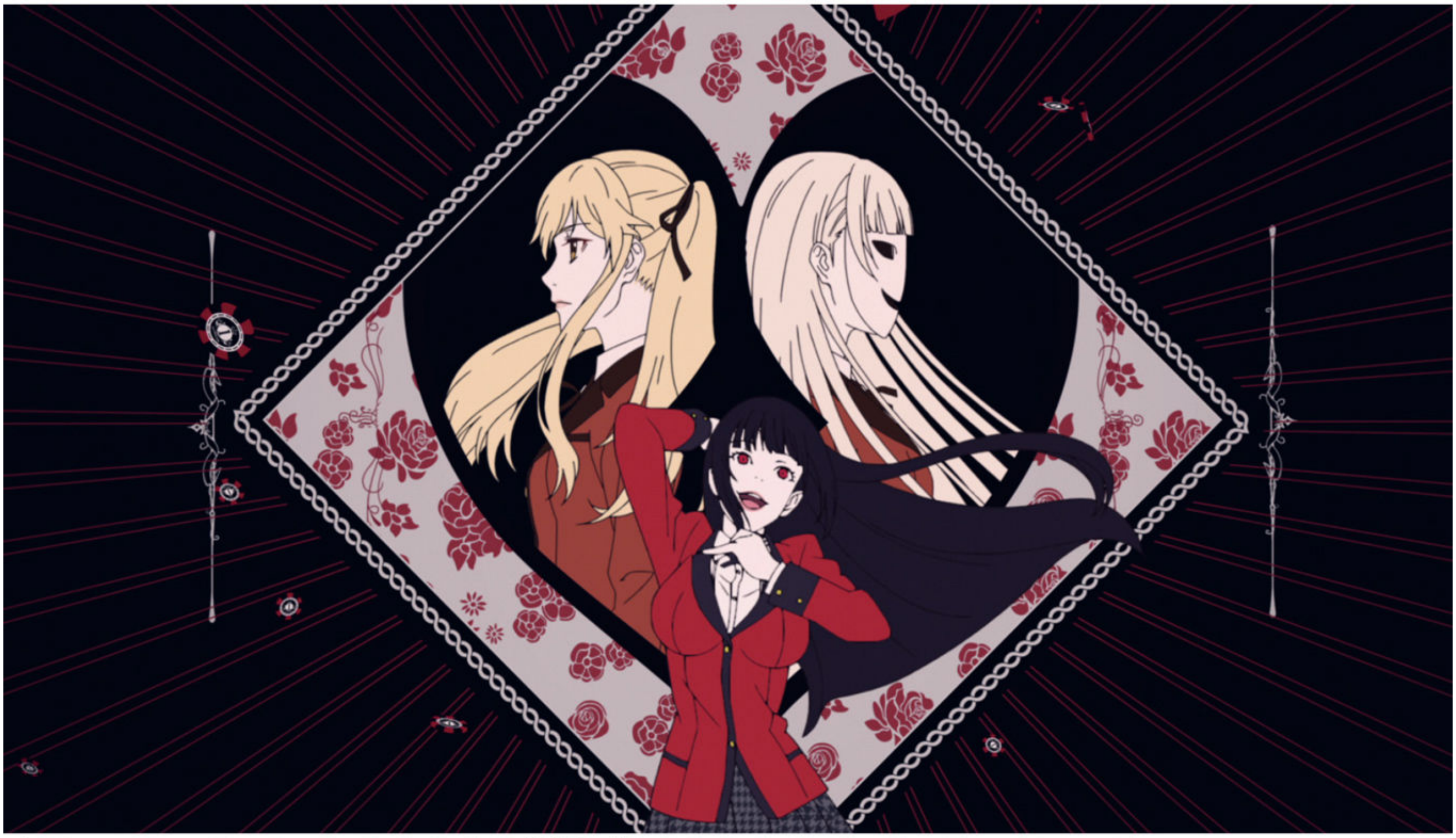


前ページから引き続き、OPの1カット。振り返った夢子が正面から風を受けて、長い髪が瞬く間にその表情を変えていく。





毛束が部分部分で異なる動きをしているにも関わらず、どの瞬間にも髪全体のシルエットに説得力がある。



「賭ケグルイ××」オープニング
制作：MAPPA
／2019
©河本ほむら・尚村透／SQUARE ENIX・「賭ケグルイ××」製作委員会

なびきのエフェクト

「For キミに贈る歌」

少女が風を受けながら体を翻すカット。風と体の動きによって、複雑な動きをする髪の毛は、束ごとに細かく表情づけがされている。風によって膨らみ上がるパーカーにも注目。

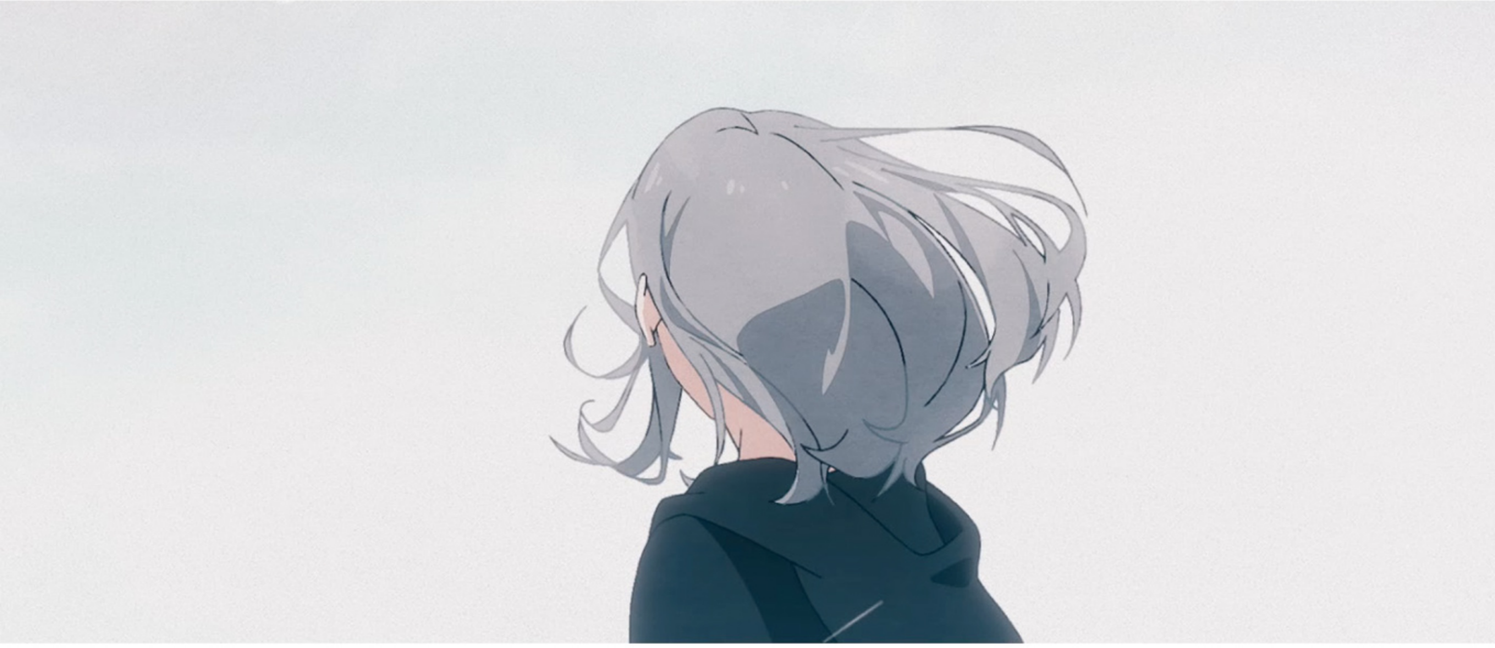
THE SxPLAY（菅原紗由理）
「For キミに贈る歌」MV
https://youtu.be/4lXVph5Yf-o

監督：uki (maxilla)
キャラクター＆アニメーション：鈴木 大
制作：CloverWorks

少女が落ちるカットと、後ろ姿のカット。落ちるカットは髪型が崩れ、毛先が上に伸びていく様子が面白い。波打つ衣服も「落ちている」状況に説得力を与えている。後ろ姿のカットは複雑な髪の流れがただただ美しい。

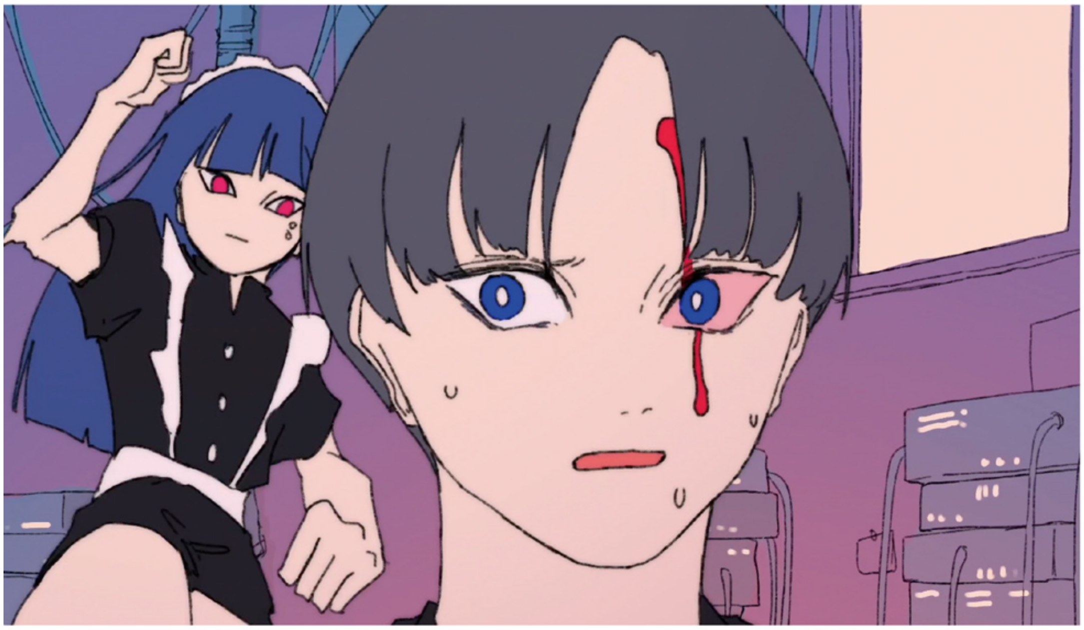
THE SxPLAY（菅原紗由理）
「For キミに贈る歌」MV
https://youtu.be/4lXVph5Yf-o

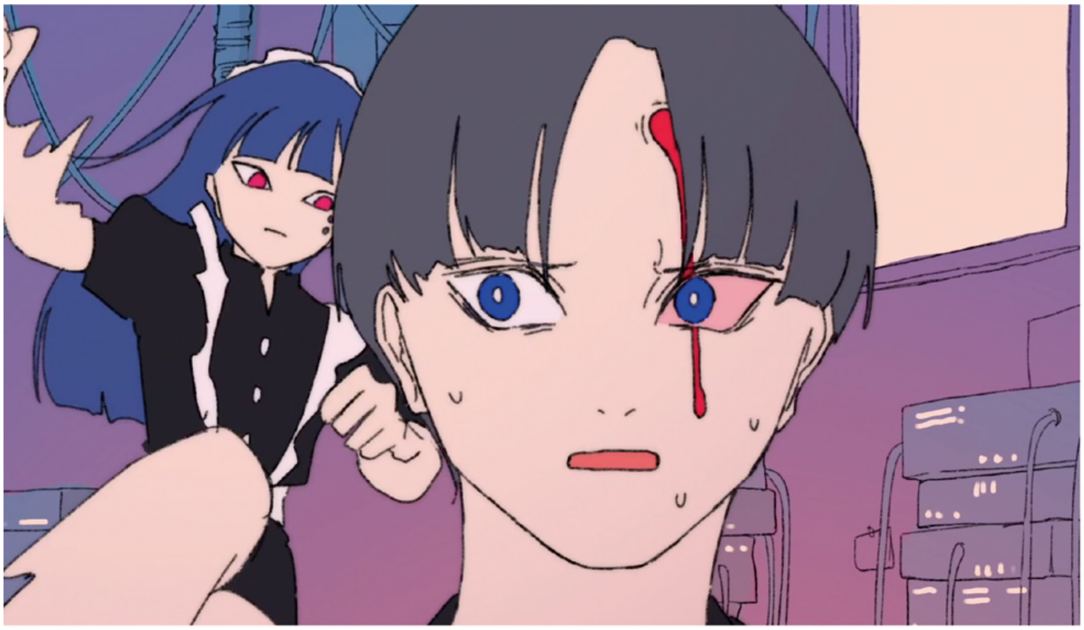
監督：uki (maxilla)
キャラクター＆アニメーション：鈴木 大
制作：CloverWorks

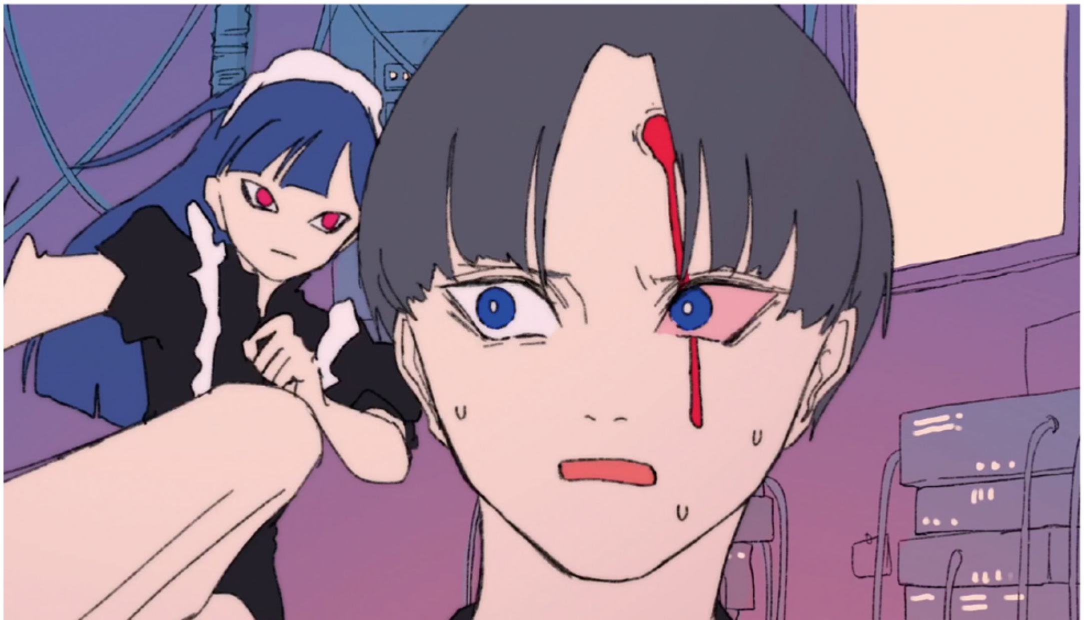


残像のエフェクト

「DANGER」







目にも留まらぬハイキックと、勢いよく倒れこむ男性。スピード感の表現として、大きくフォルムを崩して描く手法はイラストならでは。フレームアウトする足先の、しぶきが飛び散るような表現が気持ちよい。

「DANGER」
制作：りく
（@ligton1225）
／2019
https://youtu.be
/i-uq-QzTpBU

前カットに引き続き、残像の表現。回転するプラグとケーブルの崩し方も見どころだが、そのいずれもが複雑な手の形状に合わせて動き、最後はきちんと手の中に収まる。立体の把握が見事。

「DANGER」
制作：りく
（@ligton1225）
／2019
https://youtu.be
/i-uq-QzTpBU

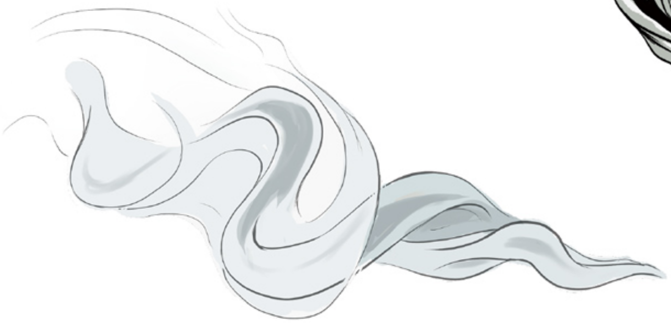
風の基本表現

同じ流体でも水とは異なり、気体である風は光を反射しないため、目で見ることはできません。しかし、その流れを肌で感じることはできます。風は視覚ではなく、しばしば触覚によって認識されるのです。しかし一方で、イラストをはじめとする2次元の表現では、風そのものを描線で視覚的に表すことがあります。

POINT

描線で表す風

目に見えない風や空気の流れを描くときには、線のタッチやブラシのスピード感で表現できる。曲線の美しいフォルムがポイントだが、竜巻のように、荒々しく力強い線で描く場合もある。

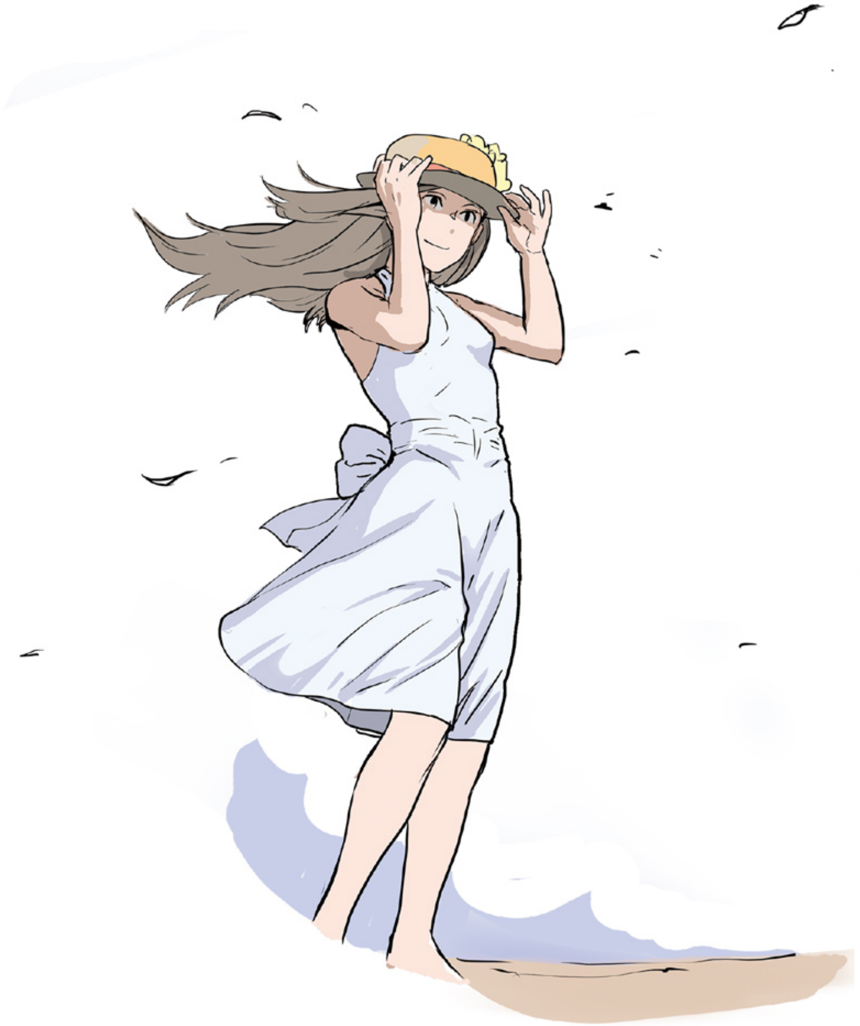


POINT

描線を使った表現

目に見えない風を線で描き表すことは、風の動きと勢いを表現するということ。描線での表現は、キャラクターの動作の勢い、カメラの手ブレなど、さまざまに応用できるだろう。

風そのものは見えなくても、風に舞う木の葉など、物体の運動によって空気の流れを認識することができます。自然な動きを掴むには観察が必要です。観察によって発見したポイントが、より効果的なエフェクト表現に役立ちます。



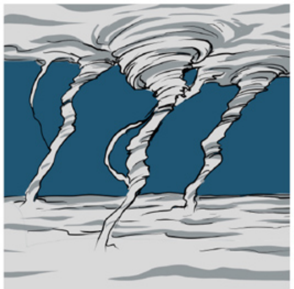
POINT

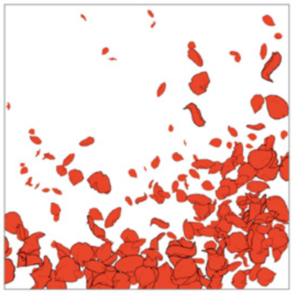
風によって動くもの

物体の動きを描くことで、間接的に風の動きを表現できる。風は一方向に進む場合もあれば、渦を巻いたり、多方向に広がったり、さまざまに動く。風の向きと強さをイメージして、流れに乗った物体の運動を自然に描こう。

▶▶ 応用表現

風や空気の流れの表現に説得力を与えるには、目に見えるものを描くとき以上に、より注意深い観察が必要とされます。また目に見えないものであるからこそ、その表現も多岐に渡ります。以降では風はもちろん、ブラー、手ブレなどのスピード表現も合わせて紹介します。

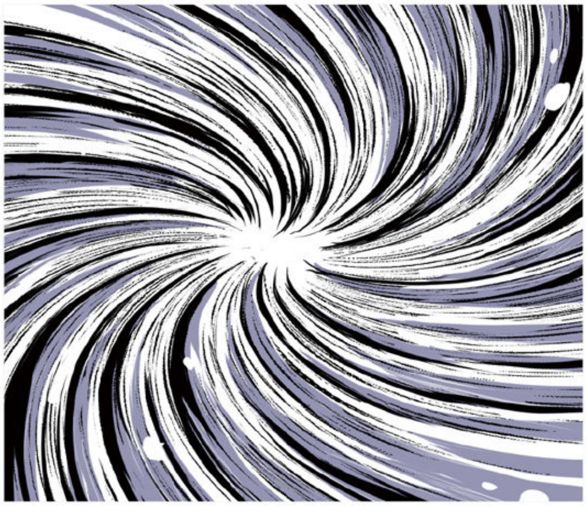

竜巻

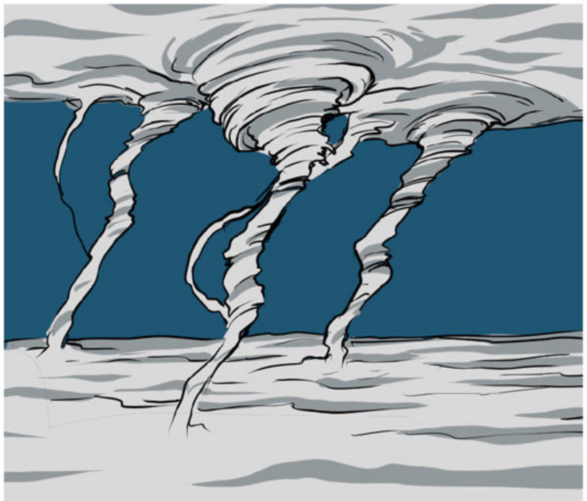

舞う花びら

なびき

スピード感

風の応用表現



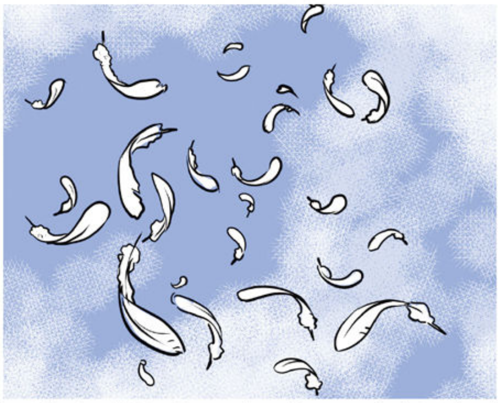


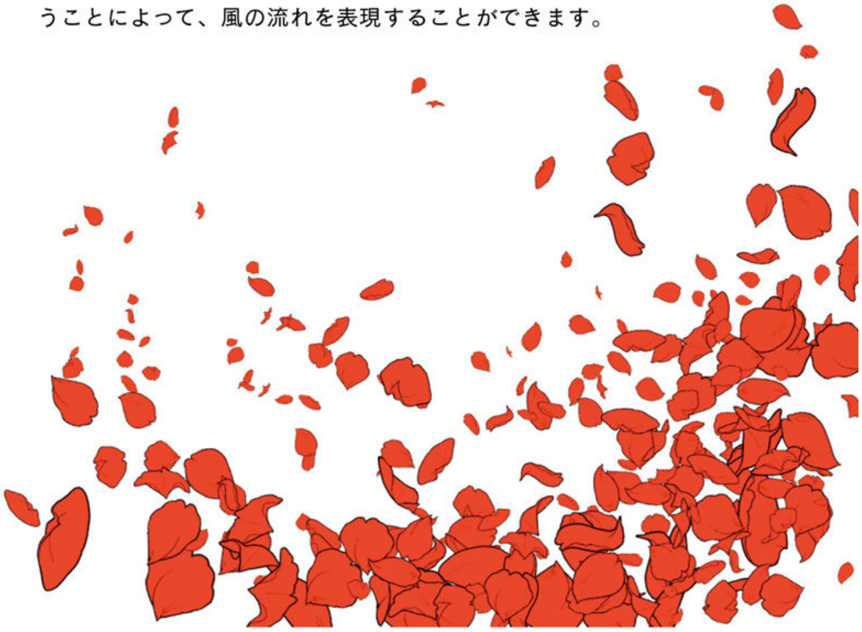
↑ 竜巻

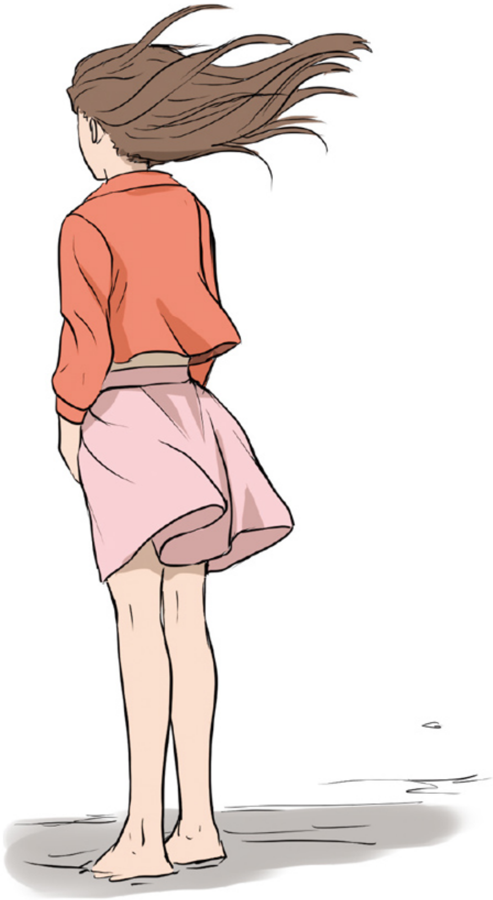
地面の土やほこり、破壊したガレキなどを巻き込んで舞い上がる回転体の表現です。曲線を多用して、回転の方向やスピード感を表現しましょう。

↓ 舞う花びら

花びらや葉っぱ、羽、雪などの軽くて小さな個体が空間に舞うことによって、風の流れを表現することができます。





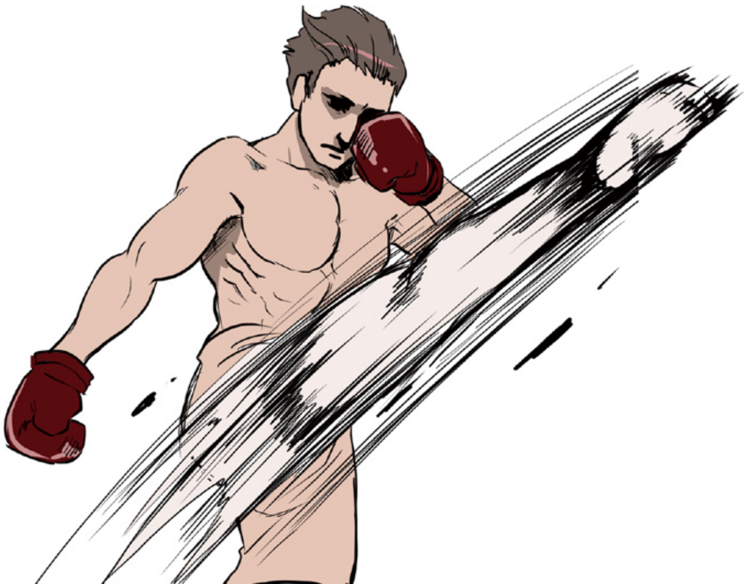


↑ なびき

服や髪のなびきは、風の向きや強さだけでなく、素材の硬さ・柔らかさを示すことができます。

↓ スピード感

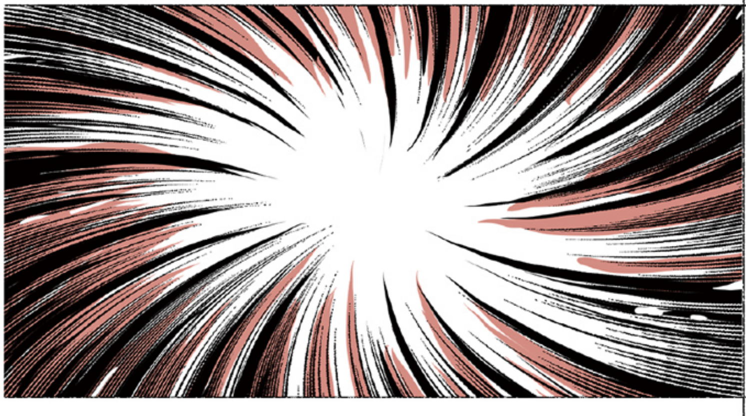
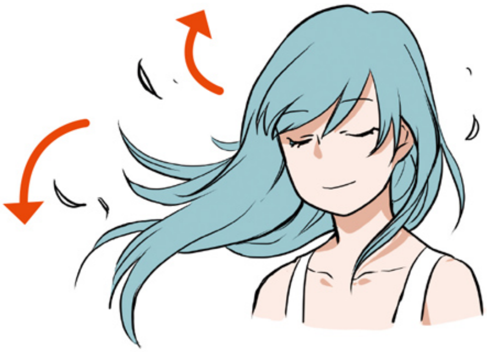
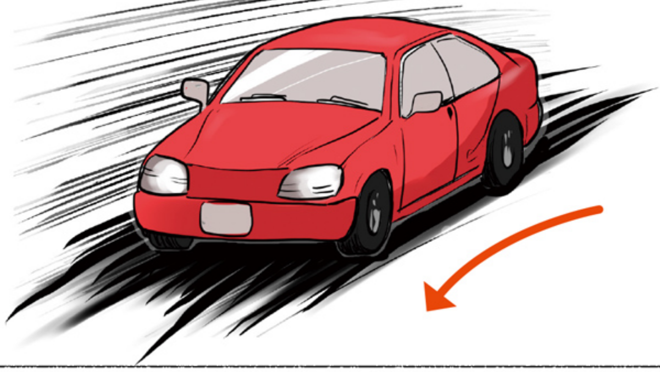
ブラーと呼ばれる被写体のブレや、対象をわざと崩れた形に描くオバケ表現など、スピード感の描写もさまざまです。例えば攻撃の軌道やカメラのブレは、尾を引くような描線で表現することができます。



Title:

風の描き方

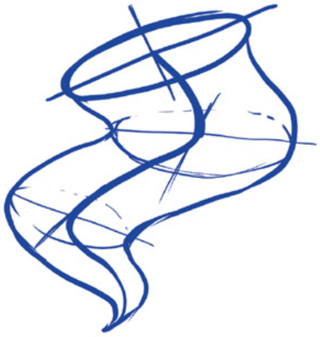
空気は目に見えませんが、その流れは描線によって視覚的に表現することができます。風はどこから発生しどこへ行くのか、あらかじめ考えてから描き始めるとよいでしょう。

Scene	Explanation
	風の動きと勢いを線で表現した例。集中線のように放射状に線を描く。直線よりも曲線を用いた方が迫力と臨場感が増す。
	髪や布が揺れたり、はためいたり、煙が流れる様子を描くことで、風の強さ、方向を視覚化し、間接的に表現できる。
	竜巻の表現例。激しく荒々しい竜巻や旋風は、魔法やアクションなど、さまざまなシーンで用いられる王道の表現。
	ブレ感やスピード感を線の流れで表現した例。動きが空気を切り裂き、風を巻き起こす。激しいアクションやバトルシーンに最適。

Title:

竜巻の描き方

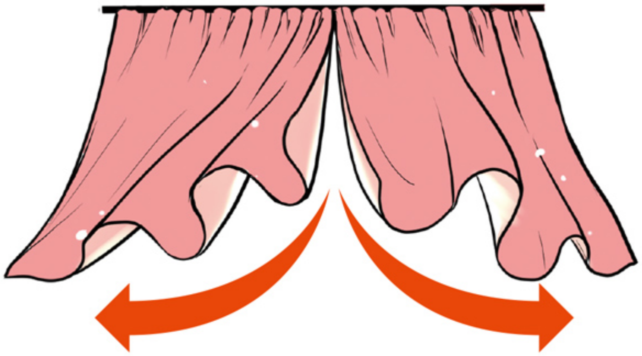
回転する風のエフェクトは、バトルシーン、魔法などの表現でも多く見られます。回転エフェクトは、画面に動きを作るとともに、集中線のように見る人の視線を誘導する効果もあります。

Scene	Explanation
	まず竜巻本体の輪郭のアタリをとる。S字を意識しておくと、竜巻の動きやねじれが表現しやすい。
	S字カーブのアタリに沿って、竜巻の渦巻きを描く。
	竜巻本体の外側に、勢いで渦巻きがほどけるような風の流れを描き加える。
	竜巻全体のバランスを調整する。さらに周囲に巻き上げた砂や破片、雷などを描き加え仕上げる。

Title:

なびきの描き方

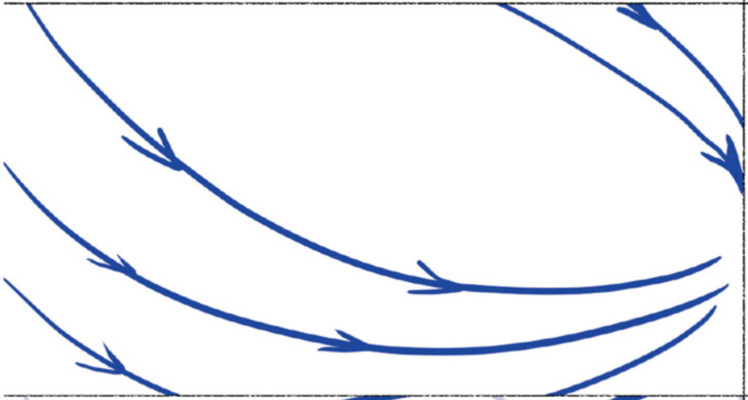
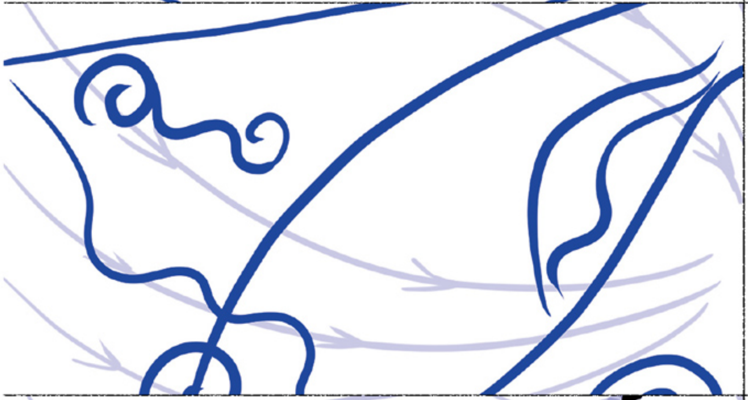
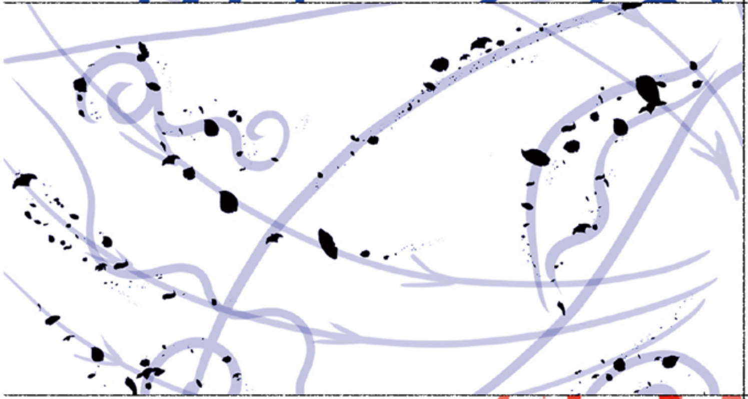
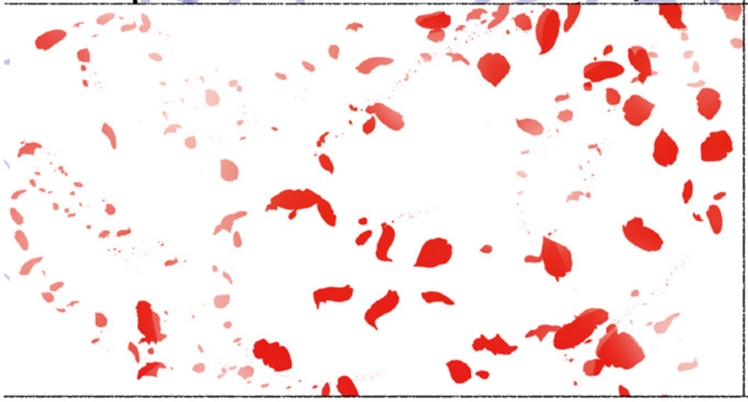
物体のなびき方（動き方）は、風の向きや強さはもちろん、物体そのものの硬さや長さ、構造によって大きく変化します。難易度は高いですが、画面の動きと対象の質感を同時に表現できる手法でもあります。

Scene	Explanation
	正面から吹きつける風が、カーテンを左右に分けるようになびかせる表現の例。まずはカーテンに当たる風の方向を決めておく。
	風に揺れるカーテンの裾をイメージし、波形のラインを描く。
	支点となる窓枠の線から、カーテンの裾まで伸びる曲線を描く。
	細部を修正しながらシワなどを描き込み仕上げる。

Title:

舞う花びらの描き方

風に舞う花びらなどのエフェクトは、ランダムに散らしても良いですが、流れる風の軌道を意識して描くと、画面に動きとリズムを作り出すことができます。

Scene	Explanation
	風に舞う花びらの例。画面上にランダムに散らしてもよいが、今回はあらかじめ風の流れを意識し、アタリの上に配置していく。
	実際にはあまり起こらないが、変化のあるエフェクトのために、複数の風の流れのアタリをつくる。アタリにあらかじめ渦や波、途切れている箇所を作ってもよい。
	アタリに沿って舞う花びらを描いていく。手前の花びらは大きく、奥の花びらは小さく描き、遠近感を表現する。
	全体のバランスを見ながら、花びらの配置を調整する。花びらを部分的に薄くしたり、ぼかしたりして、さらに変化をつけてもよい。

Title:

スピード感の描き方

スピード感の表現には、勢いを線（スピード線、集中線）で表現する方法、ブレ（残像）で表現する方法などがあります。アクションシーンや斬撃の表現にも活用してみましょう。

Scene	Explanation
	スピード感を線で表現した例。ここではいわゆる流線（スピード線）や、集中線をアレンジしている。
	スピード感を被写体のブレ（ブラー）で表現した例。被写体のブレや手ブレを線で表現することもできる。
	集中線に似た渦巻きは、それだけで吹き荒れる風の表現となり、またさまざまに応用できる。
	切り取った渦巻きを配置していくイメージで、斬撃を表現できる。

参考文献一覧

『月刊MdN 2014年10月号』エムディエヌコーポレーション，2014

『月刊MdN 2015年11月号』エムディエヌコーポレーション，2015

平井太朗『物理表現のイラスト描画』エムディエヌコーポレーション，2017

アグニ・フレア，マッチロック，後藤誠『BISHAMONゲームエフェクトデザインレシピ』秀和システム，2015

moko，後藤誠，EIKI`，なる，見習いD『BISHAMONゲームエフェクトデザイン入門』秀和システム，2015

ジョセフ・ジランド，平谷早苗（編），株式会社Bスプラウト（訳）
『特殊効果アニメーションの世界 ー エレメンタルマジック』ボーンデジタル，2010

吉田徹『吉田流！アニメエフェクト作画』ボーンデジタル，2016

出雲寺ぜんすけ『デジタルイラストの「背景」描き方事典 Photoshopで描く！シーンを彩る風景・アイテム46』
SBクリエイティブ，2015

スタジオ・ハードデラックス
『デジタルイラストの「エフェクト」描き方事典 CLIP STUDIO PAINT PROで描く！効果と仕上げのテクニック50』
SBクリエイティブ，2016

Bamboo『デジタル作画法 アニメで見た空と雲のある風景の描き方』ナツメ社，2013

イラスト制作

■ さきの新月

カバーイラスト

p6-7	エフェクトの基本（エフェクトの存在理由、エフェクト描画のポイント）
p8	エフェクト表現の種類（写実的エフェクト下）
p10	エフェクトと形（直線・曲線）
p26-27	光の応用表現　雷、放電
p31	雷の描き方
p34	放電の描き方
p108-116	水系のエフェクト

■ 武楽清

p10	エフェクトと形（軌道）
p134-142	風系のエフェクト

■ 山本佳輝

p9	エフェクト表現の種類（デフォルメ的エフェクト右下）
p70	爆発の応用表現　衝撃波
p73	衝撃波の描き方

■ 堀尾鉱

p9	エフェクト表現の種類（デフォルメ的エフェクト右）
p50-51	炎の基本表現（炎の揺らめき左、目に見えない炎左下）

■ 卯月

p11	エフェクトと形（球）
p50-58	炎系のエフェクト
p86-87	煙・雲の応用表現　積雲、高積雲
p88	煙・雲の描き方
p90	積雲の描き方
p91	高積雲の描き方

■ かんようこ

p6-7	エフェクトの基本（冒頭、経験的感覚と意外な演出）
p9	エフェクト表現の種類（デフォルメ的エフェクト左下）
p68-69	爆発の基本表現
p71	爆発の応用表現　超爆発
p72	爆発の描き方
p76	超爆発の描き方

■ na.

p11	エフェクトと形（反復・増殖）
p84-85	煙・雲の基本表現
p86	煙・雲の応用表現　線状の煙
p89	線状の煙の描き方

■ 奥田一生

p8	エフェクト表現の種類（写実的エフェクト上）
p10	エフェクトと形（放出・収束）
p70-71	爆発の応用表現　噴火、破砕
p74	噴火の描き方
p75	破砕の描き方

■ 久間月慧太郎

p8-9	エフェクト表現の種類（ファンタジー・SF的エフェクト、装飾的・デザイン的エフェクト）
p10-11	エフェクトと形（回転・渦巻き・リング、粒・粉、面）
p24-25	光の基本表現
p27-29	光の応用表現　ビーム、オーロラ、星々、炸裂光
p30	光の描き方
p32-33	ビームの描き方
p35	魔法の描き方
p36	星々の描き方
p37	炸裂光の描き方
p38	オーロラの描き方
p87	煙・雲の応用表現　巻雲
p92	巻雲の描き方

［制作スタッフ］

装丁	田中聖子（MdN Design）
本文デザイン・DTP	waonica
イラスト制作	さきの新月、卯月、奥田一生、武楽清、かんようこ 久間月慧太郎、山本佳輝、na.、堀尾鉱
編集長	後藤憲司
担当編集	大拔 薫
編集協力	株式会社サイドランチ

エフェクトグラフィックス
動き・流れ・質感の表現カタログ

2020年4月1日　初版第1刷発行

著者	松岡伸治
発行人	山口康夫
発行	株式会社エムディエヌコーポレーション 〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地 https://books.MdN.co.jp/
発売	株式会社インプレス 〒101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
印刷・製本	図書印刷株式会社

Printed in Japan
©2020 SHINJI MATSUOKA. All rights reserved.

・本書は、著作権法上の保護を受けています。
著作権者および株式会社エムディエヌコーポレーションとの書面による事前の同意なしに、
本書の一部あるいは全部を無断で複写・複製、転記・転載することは禁止されています。

・定価はカバーに表示してあります。

［カスタマーセンター］
造本には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁などがございましたら、
送料小社負担にてお取り替えいたします。お手数ですが、カスタマーセンターまでご返送ください。

●落丁・乱丁本などのご返送先
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町一丁目105番地
株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター
TEL：03-4334-2915

●書店・販売店のご注文受付
株式会社インプレス　受注センター
TEL：048-449-8040／FAX：048-449-8041

●内容に関するお問い合わせ先

株式会社エムディエヌコーポレーション カスタマーセンター メール窓口

info@MdN.co.jp

本書の内容に関するご質問は、Eメールのみの受付となります。メールの件名は「エフェクトグラフィックス　質問係」とお書きください。電話やFAX、郵便でのご質問にはお答えできません。ご質問の内容によりましては、しばらくお時間をいただく場合がございます。また、本書の範囲を超えるご質問に関しましてはお答えいたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ISBN978-4-8443-6957-8　C2071